#289 PLAYSTATION 4 • XBOX ONE • SWITCH • PC • iOS • ANDROID • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

TIP
DIT MAGAZINE VOORKOMT LOOPNEUZEN EN BEVROREN TENEN
(MITS BINNEN GELEZEN)



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD
IS DE BESTE GAME VAN 2017!

FARCRY 5

WWW.PU.NL
JAN 2018
BP € 4,95

DE HOOGSTE- EN DIEPSTEPUNTEN VAN 2017 • STAR WARS BATTLEFRONT II: IT'S A TRAP! • PURETRO SCHRIJFT GESCHIEDENIS • DE SLEEPERHITS VAN 2018 • POKÉMON ULTRA SUN & ULTRA MOON • XENOBLADE CHRONICLES 2 • ED IS EEN BOER • EN VEEL MEER...

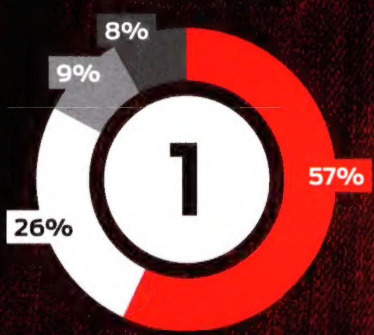
DE ULTIEME AUDIO-ERVARING!

Onlangs kon je meedoen aan een korte, informele quiz om vast te stellen welke audio het beste bij je past. Niet alleen dat, want je maakte ook nog kans op de ultimate audioroom! Maar liefst 4.770 mensen waren nieuwsgierig en deden de quiz. Sander Raam werd de gelukkige winnaar en won zijn ultimate audioroom, bekijk de video op www.pu.nl/teufel

Welke audio past bij jou?

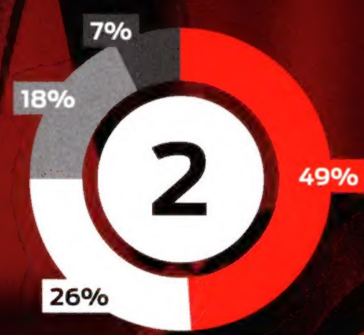
Uit het grote aantal deelnemers blijkt wel hoe belangrijk audio is. Maar wat vinden we belangrijk wanneer het om audio gaat en hoe luisteren we het liefst naar muziek? Wij geven je de opvallendste resultaten.

Wat is de ultieme muziekbeleving?



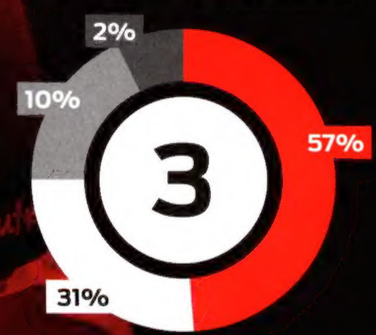
- 57% luistert het liefst in zijn eigen cocon
- 26% wil nieuwe muziek ontdekken
- 9% kijkt meer naar films en speelt games
- 8% deelt graag muziek met zijn vrienden

Kamervullend geluid



- 49% luistert overal en altijd! Door het hele huis!
- 26% vindt het vooral belangrijker bij films
- 18% wil zelf genieten zonder anderen lastig te vallen
- 7% heeft de voorkeur voor een verplaatsbare oplossing

Is goed geluid even belangrijk als goed beeld?



- 57% vindt beeld en geluid is even belangrijk
- 31% vindt geluid is veel belangrijker
- 10% twijfelt, maar bij muziek is geluid belangrijker
- 2% vindt geluid niet belangrijker, maar bij feestjes moet het spetteren

HEB JE DE QUIZ NOG NIET GEDAAN, MAAR BEN JE WEL NIEUWSGIERIG WELKE AUDIO HET BESTE BIJ JOU PAST? MEEDOEN KAN NOG STEEDS OP:

www.pu.nl/audioroom

HOOFDTELEFOON

19%

19% kan niet zonder muziek. Zij genieten het liefst alleen van muziek en een hoofdtelefoon is daarom onmisbaar.

In alle rust genieten van je muziek, dat is waar de REAL BLUE NC voor bedoeld is. Met een robuust design en zachte oorkussens kun je zonder irritatie uren genieten van je muziek. De HD-drivers en neodymium-magneten zorgen voor de beste geluidskwaliteit die Teufel ooit in een koptelefoon heeft gestopt. De actieve noise-cancelling onderdrukt omgevingsgeluid, waardoor je ongestoord kunt genieten.

De opvolger van de MUTE BT heeft een verbeterde NC chip en is uitgerust met bluetooth 4.0 en aptX om van muziek in cd-kwaliteit te genieten. Ook kun je gebruikmaken van spraakassistenten als Siri en OK Google. Oproepen hoeven het gebruik niet te onderbreken – met de Real Blue NC kun je zowel je muziek als je oproepen moeiteloos bedienen.





BLUETOOTH

21%

21% zoekt goed geluid en gemak. Ze willen muziek delen: samen genieten van favoriete tracks.

Wil je zowel binnen en buiten genieten van geweldig geluid? Dan is de BOOMSTER zeker een aanrader. De stevig ontworpen BOOMSTER is spatwaterdicht en ideaal voor buitengebruik. Dankzij de ingebouwde accu kun je tot maar liefst 10 uur zorgeloos genieten van je muziek.

De Teufel BOOMSTER is van alle markten thuis. Naast een koptelefooningang en bluetooth 4.0 met aptX is de BOOMSTER ook uitgerust met FM- en DAB+-radio. Met de antenne kun je vrijwel overal ter wereld je favoriete zenders opvangen. De aanraakgevoelige knoppen zorgen voor een makkelijke bediening en dankzij het stevige handvat is de flinke speaker verassen d handzaam. Smartphone bijna leeg? Met de ingebouwde powerbank kun je eenvoudig je mobiele apparaten opladen, waardoor je nog langer kunt genieten van de muziek.

SOUNDBAR

24%

24% zoekt de ultieme audio-ervaring op gebied van films en games. Zowel goed geluid en als goed beeld speelt een rol.

In deze situatie is een soundbar de oplossing. Deze geeft de film- en game-ervaring een forse boost!

Met de Teufel Soundbar hoef je niet meer te kiezen tussen een geluidsinstallatie voor je televisie of muziek – de Soundbar kan het allebei! Het strakke witte of zwarte ontwerp past goed bij de woonkamer van de 21ste eeuw en de platte, draadloze soundbar plaats je eenvoudig uit het zicht.

De Teufel Soundbar is ontworpen om het geluid van films, games en muziek perfect weer te geven en biedt je dan ook het beste van alle werelden. Je verbindt de Soundbar met een hdmi-kabel aan je televisie, waardoor je gelijk aan de slag kunt. En met de geïntegreerde multiroomfunctie kun je van overal in huis draadloos muziek streamen naar je Soundbar.





MULTIROOM

36%

36% van alle deelnemers wil perfect geluid dat je door het hele huis kunt afspelen. Streamen met hoge kwaliteit.

Een multiroom-audiosysteem van Teufel zorgt ervoor dat je overal in huis je favoriete muziek kunt afspelen. Meer dan genoeg kracht en meer dan genoeg verbindingen: maak kennis met de veelzijdige Teufel Stereo L. Dankzij de stevige edelhouten behuizing en aluminium details zijn deze vloerstaanders zeker geen straf om naar te kijken

De geïntegreerde versterker is voorzien van bluetooth en wifi, waardoor je draadloos kunt genieten van muziek zonder dat je een aparte versterker nodig hebt. Ook aan aansluitingen heeft de Stereo L geen gebrek - je kunt apparaten verbinden via onder andere een cinch ingang en usb (harde schijf of usb-stick).

Dankzij de 3 individuele 6,5inch-woofers is het geluid van de Teufel Stereo L krachtiger dan ooit. Het 3-kanaals systeem staat garant voor een zuivere weergave van alle tonen die je muziek rijk is. Met de Teufel Stereo L tover je de woonkamer in een handomdraai om naar een ware concertzaal.

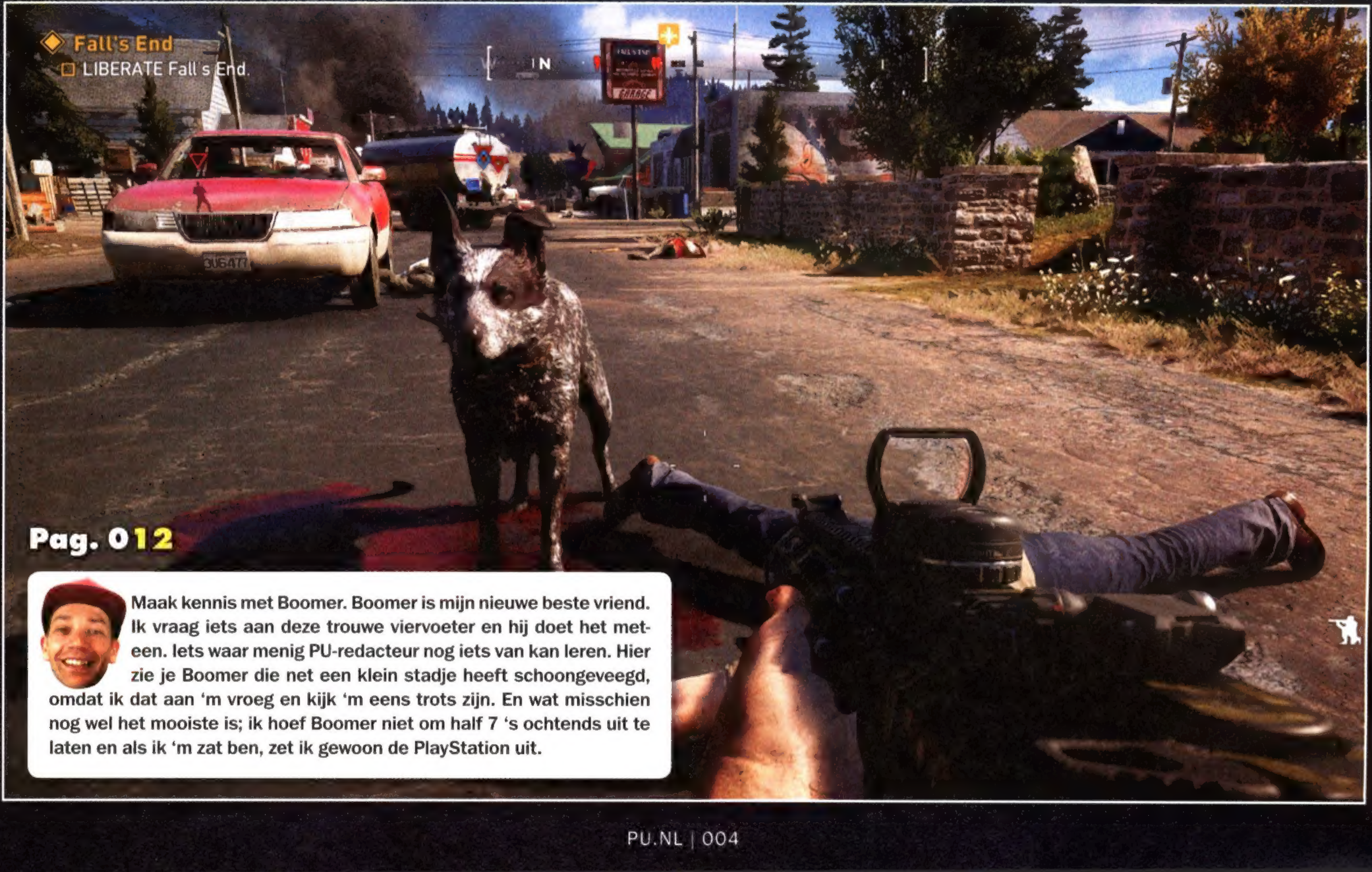
Meer Teufel? Check www.teufelaudio.nl

IT'S ALL IN THE GAME



Pag. 052

Het is niet makkelijk om in een Star Wars game te zitten deze maand, want voor je het weet, moet je geld neertellen voor een beetje goeie gear. Toch heb ik het meeste medelijden met de motion capture acteur die in deze pose moest gaan zitten als dooie Stormtrooper...



Pag. 012

Maak kennis met Boomer. Boomer is mijn nieuwe beste vriend. Ik vraag iets aan deze trouwe viervoeter en hij doet het meteen. Iets waar menig PU-redacteur nog iets van kan leren. Hier zie je Boomer die net een klein stadje heeft schoongeveegd, omdat ik dat aan 'm vroeg en kijk 'm eens trots zijn. En wat misschien nog wel het mooiste is; ik hoef Boomer niet om half 7 's ochtends uit te laten en als ik 'm zat ben, zet ik gewoon de PlayStation uit.



Pag. 022



Pag. 052



Pag. 030



Pag. 055



Pag. 060

COVERVIEW

FIRST LOOK

PREVIEW

SPECIAAL

REVIEWS

VAST



COLOFON

POWER UNLIMITED

HOOFDREDACTEUR *Martin Verschoor*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado, Simon Zijlemans en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek, Dennis van der Zanden*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER *Aryaty Krancher* • 023-5430000
VIDEOPRODUCER: *Matthijs Rooks*

ADVERTENTIES AANLEVEREN *Marco Verhoog*
KLANTENSERVICE Tel. 023-5364401
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 11 maal per jaar. Een jaarabonnement kost € 56,00. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd.
Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via: **023-5364401**.

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Wil je niet dat we je gegevens aan derden beschikbaar stellen? Dan kun je dat aangeven bij het invullen van je gegevens. Ook kun je opvragen welke gegevens wij van je hebben en ons verzoeken die te corrigeren of te verwijderen. Stuur daarvoor een mail naar: **klantenservice@reshift.nl** of bel op werkdagen tussen 10:00 uur en 14:00 uur: 023-5364401.

DE REDACTIE

FEESTTOETER



RUIM € 1100,- VOOR KIKA!

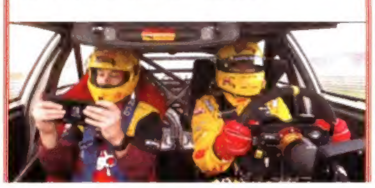


Ik hou van december; lekker vroeg donker, foute muziek op de radio en terugkijken op wat er het afgelopen jaar allemaal is gebeurd. Ook bij PU blikken we terug en bombarderen natuurlijk een game als onze GOTY (game of the year). En geloof 't of niet; eigenlijk waren we het er allemaal snel over eens. Mocht je toch gaan zeuren over onze GOTY, dan ben je af. Doe je gewoon niet meer mee. Want je kan niet ontkennen dat het een fantastische game is. De titel staat dan wel niet in mijn eigen top 3 van 2017, maar als het een top 4 was geweest, stond ie er zeker in. December is niet alleen leuk vanwege de lijstjes, maar ook omdat we elk jaar met onze vrienden van InsideGamer en Gamer.nl de zogenoemde 'Grote Sinterklaas Stream' organiseren. Elke editie trekt tienduizenden kijkers en dat zal waarschijnlijk niet door onze knappe koppen komen, maar omdat we elke vijf minuten limited editions, figurines, headphones en zelfs consoles weggeven. Dit jaar hadden we besloten om tijdens de stream ook nog eens geld in te zamelen voor Stichting Kinderen Kankervrij, omdat kinderen moeten strijden voor de eerste positie in Mario Kart en niet tegen zo'n vreselijke ziekte. December is ook fijn omdat je al lekker vooruit kan kijken naar 2018 en die gaat voor ons gamers (denk ik) nog mooier worden dan 2017. Ik noem even snel een Spider-Man, Metro: Exodus, Anthem, Red Dead Redemption 2, Sea of Thieves, God of War, Far Cry 5... en zo kan ik nog wel effe doorgaan. Maar misschien wel nóg belangrijker: de PU bestaat 25 jaar. #feesttoeter ● *Martin*

IEMAND MOET HET DOEN

Samen met JJ (zie hiernaast) was ook Martin naar dat race-event waar hij in een gekietelde Honda Civic een rondje mocht meerijden met Tom Coronel. Aan de foto te zien lijkt het tweetal onderweg naar de camping in Frankrijk, maar dit was opgezet voor de lancering van Gear.Club Unlimited, de nieuwste racegame voor de Switch.

Tom schoot met de snelheid van het licht met zijn Civic over het circuit van Zandvoort, terwijl Martin op een Switch een rondetijd in de game moest neerzetten. Klinkt bizar en onmogelijk, en dat was het ook. Martin heeft door alle opwinding nooit een rondetijd kunnen neerzetten, maar kwam wel op de redactie terug met de grootste glimlach ooit. Is ook wat waard.



Florian



Nam deze maand...

... buitensporig veel Hardwarehoek afleveringen op en voor het eerst kon je zelfs met het hele proces meekijken via een livestream! Check het allemaal terug op PU.nl.

Wouter



Genoot deze maand...

... van de herfst. Lekker weer is overrated en buiten is gewoon een manier om van binnen naar binnen te komen. Believe it!

Ondertussen...

Was deze maand...

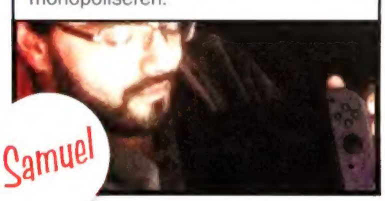
... een weekendje in Friesland met m'n Spaanse vrouw. Hier bekijk ik een oude vestingschans waarmee tijdens de Tachtigjarige Oorlog de Spanjaarden uit Friesland werden gehouden. Tegenwoordig is ie dus niet meer zo effectief.



Tjeerd

Had deze maand...

... alleen maar tijd (en ogen) voor de Switch. Xenoblade Chronicles 2, DOOM en Super Mario Odyssey (ja, nog steeds) zorgden ervoor dat m'n Switch bijna al m'n vrije tijd wist te monopoliseren.



Samuel

Bezocht deze maand...

... het gamemuseum in Zwolle. Man, wat hebben ze daar een dope shit. Check PU.nl voor een volledig verslag van mijn ervaringen.



Graddus

JJ



Testte deze week...

... op het circuit van Zandvoort een game in een racewagen. Want realisme. Dat was geen goed idee. Dat doe ik voortaan toch maar liever thuis.

Martin



Was deze maand...

... op Dutch Comic Con. Het hele weekend heb ik genoten van alle geekness. Zo hard genoten dat ik was vergeten om zesduizend foto's te maken, en daarom nam ik vlak voor sluitingstijd nog snel deze van KITT. Ook mooi.

Simon



Dacht deze maand...

... dat ik best wel een goeie Batman zou kunnen zijn. Mijn redenatie was redelijk simpel: 'Heb je Batman en mij weleens tegelijk in één kamer gezien?' Nee, Simon. En dat is maar goed ook, want The Bat zou direct dat rare masker van je behaarde kop af rossen.

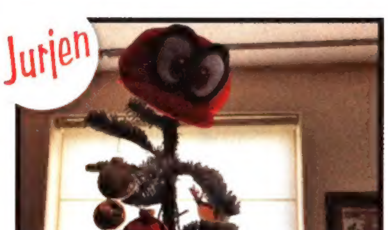
Ed



Ruimde deze maand...

... een heleboel ouwe PU-shit op en kwam onverwacht een foto tegen uit een tijd dat ik nog een onbevreesde Adonis was. Zucht...

Jurjen



Zette deze maand...

... al ruim voor Sinterklaas de kerstboom op. Omdat ik dol ben op het sfeertje... én ondertussen ook de ultieme piek had gevonden.

Wordt vervolgd...

SKILLS VERLOREN



Eigenlijk is het spelletje Tetris de reden geweest dat Ed ooit bij de PU belandde. Toen 24 jaar geleden namelijk de interne vacature bij (toen nog uitgeverij VNU) voor eindredacteur bij Power Unlimited op de borden verscheen, was onze eindbaas zo vaak onder werktijd met die vallende blokjes bezig, dat een van zijn collega's opperde dat dat rare gamesblaadje misschien wel wat voor hem was. De rest is geschiedenis en dat geldt ook voor de Tetris skills van onze eindbaas, die op onze eigen Arcade machine duidelijk z'n meerdere moest erkennen in Martin. "Ach", sprak Ed schouderophalend, "dat komt gewoon omdat al die gasten hier de hele dag uit hun neus zitten te vreten en uren oefenen op die kast, terwijl ik gewoon een baan heb."
Tja, dat meneer Poweroni niet zo goed tegen z'n verlies kan, was ons al eerder opgevallen...

SINT HEEFT DE EEUWIGE JEUGD





Natuurlijk is er maar één echte Sinterklaas en die komt begin december altijd langs op onze redactie. Dat was al zo in 2011 toen hij met oud PU-redacteur Ward op de foto ging.
Toch, als we naar de foto rechts van begin deze maand kijken, lijkt het net alsof de goedheiligman de afgelopen zes jaar wat groter is geworden. En hoewel iedereen weet dat de Sint het eeuwige leven heeft, zou je zweren dat hij er zelfs een stukkie jonger uitziet dan destijds! Bizar, en ook een beetje awkWard...

SCHIMMIG AFSCHEID



Het is onze eigen schuld. We hadden natuurlijk nooit Wouter moeten vragen om de foto van het afscheid van onze uitgever Michiel te maken. Bij deze onze excuses. Michiel zit hier trouwens tegenover Ed, en die pik je er ook op wazige foto's meestal nog wel uit.

UIT DEN OUDEN DOOSCH

Zoals Martin al meldde in zijn stukje op de vorige pagina wordt 2018 een prachtig jaar. Niet alleen verwachten we weer een zooitje nieuwe topgames te kunnen spelen, maar ook ons blaadje bestaat dan 25 jaar... én eind van het jaar maken we eveneens ons 300e nummer!
Dat alles zullen we natuurlijk niet ongemerkt voorbij laten gaan, en wat zou het tof zijn als we weer net zo'n superfeest kunnen organiseren als we in 2014 deden ter ere van ons 250e nummer. Heb er nu al zin in!
ED





Power Spy

● Afgelopen maand heeft de vaste redactie afscheid genomen van de uitgever die ervandoor ging, en zoals een goed afscheid betaamd, was dat met een etentje en een paar drankjes.

● Omdat het in Den Haag was, maakten de meesten het niet al te laat, maar omdat Martin in de buurt woont, zat hij nog tot in de kleine uurtjes in Bar Dancing de Flierefluit, die bekend staat om hun nogal straffe Fristi's.

● Het Fristi-buffet was er dan ook de oorzaak van dat Martin met zijn telefoon twee taxi's had besteld - die automatisch worden betaald door de app.

● De twee betaalde taxi's werden al helemaal duur toen ie erachter kwam dat de tram nog gewoon reed en hij die maar gepakt heeft.

● Martin was ook nog vergeten dat ie de volgende dag zo'n vijf uur met een houten hoofd en een tong van leer de boel aan elkaar moest lullen in de Sinterklaas stream.

● De Sint was blij dat ie op een bank mocht zitten, aangezien ie bij kennismaking met Martin stijl achteroversloeg van de enorme kegel van de hoofdredacteur.

● De goedheiligman had overigens verdacht veel weg van oud-redacteur Ward, en dat gevoel werd bevestigd toen Tjeerd effe bij de Sint op schoot mocht, met een woordgrap-lawine tot gevolg.

● Het gros van de grappen had inmiddels al zo'n lange baard, dat ze een mijter en een staf vereisten. De Powerspy is in ieder geval blij dat Ward tegenwoordig een uurtarief hanteert dat ze bij Reshift echt niet kunnen betalen.

● Er werden tijdens deze jaarlijkse stream trouwens zoveel cadeaus uitgedeeld dat er constant iemand non-stop prijzen moest weggeven en de adressen van prijswinnaars moest verzamelen. »

OPUNIE

ACHTER JE, EEN DEMENTOR!

Niet alleen Pokémon schuilen in de straten en parken van jouw werkelijke omgeving. Er schijnen ook Quintapeds, Pulkeriken, Feniksen en andere fabelwezens verstopt te zitten!

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT



Weet je het nog, de zomer van 2016? Toen Pokémon trainers, gewapend met mobieltjes, opeens massaal door steden en parken trokken om Pokémon te vangen? Als het aan Pokémon Go ontwikkelaar Niantic ligt, gaan we binnenkort iets vergelijkbaars meemaken, maar dan zijn het tovenaars die, gewapend met mobieltjes, in dezelfde steden en parken op fabelwezens en vijanden uit het Harry Potter universum gaan jagen.

Een leuk idee, al denk ik niet dat de gekte van 2016 geëvenaard zal worden. Daarvoor spreekt de opzet van Harry Potter: Wizards Unite denk ik te weinig tot de verbeelding.

Andere opzet

Pokémon Go biedt vrijwel exact de opzet die de tekenfilms en hoofdgames ook kennen: jij trekt de wijde wereld in om te zoeken naar verschillende soorten Pokémon, onder het mom van: Gotta catch 'm all! De opzet van Harry Potter is heel anders. Het gaat om het verhaal, de vriendschappen die hij smeedt, de wonderlijke plaatsen waar Harry belandt, de humor, de strijd tegen monsters en doortrapte mensen.

Als er in je omgeving fabelwezens uit Harry's universum verschijnen waar je tegen kunt strijden, is daarmee maar een heel klein, eigenlijk niet eens zo belangrijk elementje uit dat universum getild.

De subtitel Wizards Unite suggereert dan wel dat het samenwerken met andere spelers een belangrijke rol gaat spelen, maar op dat vlak is Niantic met Pokémon Go in elk geval niet veel opgeschoten. Wat dat betreft had ik liever gezien dat het bedrijf tijd en geld steekt in het verwezenlijken van alle gemiste kansen die nog aan Pokémon Go kleven, zoals de mogelijkheid om direct met andere trainers te ruilen en te vechten. De Trainers Unite update van Pokémon Go, zeg maar.

PU SERIOUS GAMING



Rusland denkt bewijs te hebben dat VS in Irak is om IS aan te pakken. Is inderdaad ook zo... in de game AC-130 Gunship Simulator.

KIJK (ERNAAR) UIT!
GAMEFILMS OP KOMST

Resident Evil, Tomb Raider, Prince of Persia... nee, dat waren geen topfilms, maar toch best leuk voor een avondje popcornvermaak. En dus kijk ik met een mix van hoop en vrees naar de volgende gamefilms die in de maak zijn.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

SUPER MARIO MOVIE

Nintendo werkt niet alleen met Universal samen aan attracties voor de Universal Studios parken, maar volgens de Wall Street Journal werkt Illumination Entertainment (eigendom van Universal) momenteel aan een animatiefilm over niemand minder dan Mario.

En aangezien dit de studio is achter hoogst vermakelijke films als Verschrikkelijke Ikke, Minions en Huisdiergeheimen, zou dit nog best eens goed uit kunnen pakken.



DETECTIVE PIKACHU

De samenwerking tussen live-action acteur Justice Smith (wellicht bekend uit de Netflix serie The Get Down) en een computergeanimeerde Pikachu moet de toon zetten in Detective Pikachu, waarin Pikachu een nogal opvliegende speurneus is.

In Japan is al een game van Detective Pikachu verschenen, en die draaide om het opsporen van vermiste Pokémon. Dus zoiets kun je in de film ook verwachten.





twitter.com/GKJJ

ZIJN DE MEDIA ANTI-XBOX?

We hebben de laatste tijd verhitte discussies met Xbox-fans over de volgens hen te negatieve houding van de media ten opzichte van de X.



We zouden de Xbox One X benadelen door steeds maar te roepen dat er geen games zijn en dat de console te duur is...

En vervolgens wijzen ze op de back catalogue die vele tientallen oude en nieuwe 'enhanced' games bevat en dat een PC heel wat meer dan 500 euro kost.

Eerlijk is eerlijk, in basis hebben ze gelijk. Natuurlijk zijn er meer dan genoeg games op de Xbox One X te spelen. Meer dan bij welke launch dan ooit. Microsoft komt bijna wekelijks met aankondigingen van nieuwe enhanced games. En ja, een goede PC die kan wedijveren met de beelden van de Xbox One X krijg je nergens voor 500 euro. Of het apparaat moet 'van de vrachtwagen zijn gevallen'.

Volgens mij is er echter één groot probleem: de meerderheid van de gamers ziet het niet zo, en de Xbox-fans geven daar de media vaak de schuld van.

Toch, afgezien van het feit dat ik niet denk dat in deze tijd van social media, de traditionele media nog zoveel macht hebben, klopt deze veronderstelling ook niet. Want ik meen dat de gamers hier echt wel een punt hebben.

Ten eerste koop je een console op basis van nieuwe games die je het liefst alleen op jouw console kunt spelen. Nou, dergelijke games zie je nauwelijks. Forza, Cuphead, straks PUBG, dan heb je het zo ongeveer wel gehad.

De back catalogue is inderdaad erg cool, maar die kun je ook op andere consoles spelen. 'Ja, maar op de X zijn ze mooier', roepen de Xbox-fans vervolgens. Klopt, maar hoeveel mooier? En je hebt voor het optimale resultaat echt een 4K scherm nodig.

Blinde aanschaf

Een blinde aanschaf wordt zo een weloverwogen (eventuele) aanschaf. En daar zit 'm de crux. Om als product een hype te worden, wil je dat de klant zo min mogelijk nadenkt over de kosten en nadelen. De iPhone was ooit een blinde aanschaf voor velen, maar bij de iPhone X zijn mensen aan het twijfelen geslagen vanwege de (te) hoge prijs.

Ik betrap mezelf bij de Xbox One X op ditzelfde gevoel. Ik zie de meerwaarde, maar ook een aantal obstakels. Ik wil op dit moment geen nieuw scherm kopen. De oude games heb ik al gespeeld. Het is grafisch tof, maar zo bizar extreem veel toffer nou ook weer niet.

Dit is exact wat ook bij andere gamers leeft. Dat is niet benadelen of zwart maken, dat is gewoon realistisch weergeven wat de stemming is en waar die vandaan komt. Aan Microsoft om te zorgen dat al die beletsels weggenomen worden en die stemming omslaat. Het liefst zo snel mogelijk.



De back catalogue is inderdaad erg cool, maar die kun je ook op andere consoles spelen.

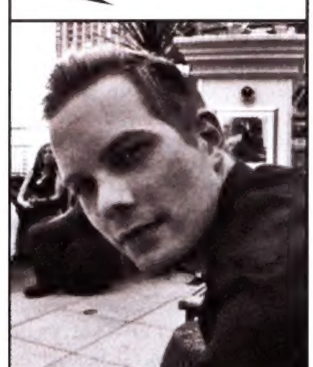


RAMPAGE

Het lijkt wel een grap: een game baseren op een van de simpelste arcadegames ooit. Rampage dus, waarin je met een reusachtige aap, wolf en hagedis gebouwen moet kapot stompen om een stad te slopen.

Toch ziet de trailer met The Rock er best geinig uit. Het wordt gewoon een gezellige rampenfilm waarin je popcorn kauwend kunt kijken hoe grote beesten een stad met de grond gelijk maken. Klinkt eigenlijk best wel goed.

> **"We horen jullie luid en duidelijk, dus we schakelen alle in-game purchases in Star Wars Battlefront II uit."**



Oskar Gabrielson, general manager van Dice, reageert terecht drastisch op de groeiende onvrede bij het gamend publiek over lootboxes en andere microtransacties in full priced games.

Power Spy

- Gelukkig was het geen eenrichtingsverkeer, want dit jaar konden kijkers tijdens de stream aan een goed doel doneren. De PU-community had gekozen voor KiKa en de donaties stroomden tijdens de hele middag binnen.

- In totaal werd er meer dan 1100 euro opgehaald en daar heeft de redactie natuurlijk zelf ook nog een schepje bovenop gedaan.

- Er is overigens wel een nieuwe stagiair nodig, want de stagiair die alle pakjes moet versturen, komt de komende maand niet meer aan z'n gewone werk toe.

- Simon was ook nog te gast in de Sinterklaas stream, en ook al heeft hij van iedereen verreweg de meeste vlieguren op tv gemaakt; het hele concept van microfoons en camera's is blijkbaar nog steeds een ver van z'n bed show.

- Hij keek naar de microfoon toen ie contact wilde maken met de kijkers en schreeuwde naar de camera toen ie zich verstaanbaar wilde maken.

- Het schijnt dat de Bosschenaar ook steevast z'n telefoon verkeerd om in z'n klauwen heeft, op een urinoir schijt en niet Messi maar Ronaldo de beste voetballer op aarde vindt.

- Over lachwekkende voetballers gesproken; Martin en Tjeerd waren afgelopen maand te gast bij Feyenoord om het eens te hebben over een mogelijke samenwerking.

- Nu heeft Martin een groengeel ADO hart en heeft Tjeerd sterke voorkeur voor de Amsterdamse godenzonen, dus ze haalden opgelucht adem toen er in Rotterdam niet naar hun clubvoorkeur werd gevraagd.

- Tjeerd merkte wel op dat ie gek genoeg geen gifdoosjes zag staan om ongedierte te bestrijden, en het werd ze ook niet in dank afgenomen toen ze luid pratend de bestuurskamer binnenwandelden... tijdens de contractverlenging van verdediger Eric Botteghin.

Power Spy

● Om niet te veel lezers voor het hoofd te stoten: ze mogen allang blij zijn dat ze in het mooiste stadion van Nederland mochten rondlopen, en het huis van de landskampioen heeft tenminste niet zo'n kolderieke naam als het Chinese Wibra Stadion. Zo goed?

● De Powerspy had al zo'n donkerbruin vermoeden, maar het mag nu als feit worden aangemerkt: onze Ed wordt oud. De laatste keer dat we gingen karten, werd ie al afgetroefd door de jongere garde, maar nu blijkt dat ie ook in z'n eigen auto z'n skills aan het verliezen is.

● De eindbaas had nog nooit in z'n leven schade gereden, maar afgelopen maand was het letterlijk en figuurlijk raak. Bij het inparkeren botste hij tegen de stilstaande auto van de buren aan.

● Ed dacht dat het allemaal wel meeviel en wilde al ongemerkt naar zijn voordeur sluipen... tot de buurvrouw naar buiten kwam gesneld en zei dat ze toch wel even wilde bekijken of er geen schade was veroorzaakt.

● Gelijk had ze, want er zaten een paar lelijke krassen en butsen op haar splinternieuwe bolide en ook Eds auto was niet ongeschonden uit de parkeermanoeuvre gekomen.

● Het geintje kostte uiteindelijk een kleine 3000 euro in totaal. Bijna een weeksalaris voor onze Poweroni, dus dat was flink schrikken.

● Toch was het een verrassing voor de Powerspy - Ed is verder een vitale en fris ogende jongeman - toen hij een week later de redactie op kwam wandelen met een blauw oog en schrammen op z'n hoofd vanwege een val op z'n eigen steiger.

● Waarschijnlijk bleef z'n looprekje ergens achter haken toe ie z'n stoma (eindbaas) probeerde te legen in het water achter z'n huis. »

OPUNIE

GAMEMUZIEK DOOR EEN SYMFONIEORKEST

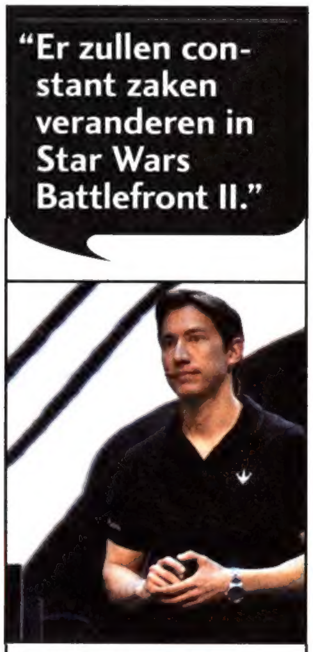
Wanneer je de goede gewoonte hebt om de PU meteen na ontvangst te lezen, ben je wellicht nog net op tijd om een leuk gamemuziekconcert te bezoeken.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Gamer en muziekliefhebber Merijn de Boer (én onze Kulumnist van vorige maand) organiseert in samenwerking met het Noord Nederlands Orkest drie gamemuziekconcertavonden in Groningen, Leeuwarden en Utrecht. Een compleet symfonieorkest brengt daar op respectievelijk 20, 21 en 22 december muziek ten gehore uit games als The Witcher 3, Heart of Darkness, Destiny, Assassin's Creed Syndicate, Journey, Abzu, Killzone, Everybody's Gone to the Rapture en Horizon: Zero Dawn. Het programma begint steeds om 21.00 uur en duurt een uur. De avonden worden gepresenteerd door Rami Ismail van Vlambeer die óók al eens de eer had een Kulum in ons prachtige blaadje te mogen schrijven.

Alle info over programma en prijzen is te vinden op de website van de zalen waar de concerten plaatsvinden, en dat zijn: De Oosterpoort in Groningen (woensdag 20 december), De Harmonie in Leeuwarden (donderdag 21 december) en TivoliVredenburg in Utrecht (vrijdag 22 december).





Had je beter voor de launch kunnen doen, DICE executive producer John Wasilczyk.

JA, OOK JIJ HEBT SCHULD AAN HET LOOTBOX DRAMA



Zo, dat is een binnenkomer. Geef ik jullie zomaar de schuld van die lootbox-shit in games. Okay, ik weet dat jullie die dingen er niet zelf instoppen, maar jullie kopen de games wel en jullie betalen wel voor de microtransactions.

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

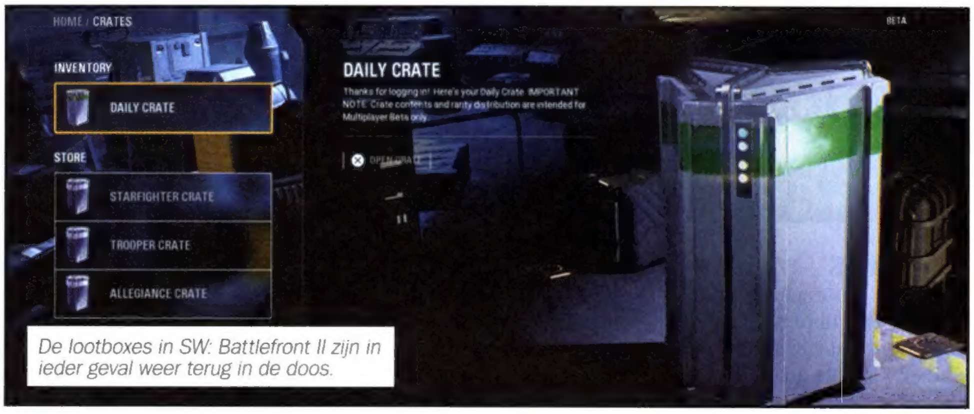
Kijk, natuurlijk overdrijf ik een beetje, maar toch zit er zeker een kern van waarheid in de kop boven dit artikel. De lootboxes, die iedereen nu uitkotst (vooral als ze pay-to-win zijn), waren al lang uit de games verdwenen als ze niet gekocht zouden worden. Maar wat blijkt: NBA2K18, door de community op het web en in de social media uitgekotst vanwege z'n microtransacties en vooral daarom gewaardeerd met de laagste user score ooit, heeft de hoogste verkoopcijfer van alle edities. En er zijn twee keer zoveel microtransacties gedaan. Hoe dan beste gamers? Dat noem ik nou inconsequent zijn. Aan de ene kant de boel veroordelen, maar stiekem dus gewoon de game kopen en in-game geld uitgeven. Ja, dan stop je die ellende dus niet.

Hou vol!

Ik denk dat het vooral hardcore gamers zijn, de gamers die gaming groot hebben gemaakt en die dit blad lezen, die protesteren tegen de lootboxes en andere microtransacties. En hoogstwaarschijnlijk kopen zij die games ook niet. Maar er is dus een veel grotere groep (nieuwe/casual) gamers die er geen problemen mee heeft. En die groep gaat nu voor.

De tijd zal leren of die laatste groep (als ik gelijk heb tenminste; het kan ook zijn dat hardcore gamers geen ruggengraat hebben en A zeggen maar B doen) zich aansluit bij de hardcore gamers en met de portemonnee protesteert tegen het lootbox-concept dat gaming er niet aantrekkelijker op maakt.

Het terugtrekken van de lootboxes in Star Wars Battlefront II is alvast een goed begin. Hou vol, want jullie bepalen het. Als het niet weggaat, dan is het omdat jullie die shit blijven kopen.

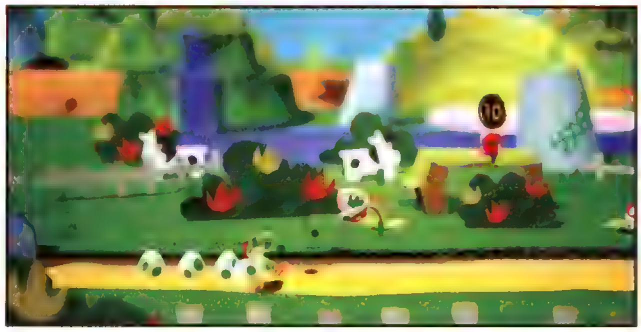


De lootboxes in SW: Battlefront II zijn in ieder geval weer terug in de doos.

twitter.com/jurjenT

WHAT'S NEXT VOOR DE SWITCH?

De Switch dendert op volle vaart 2018 binnen. Maar weet Nintendo die vaart er wel in te houden, of dondert de geliefde hybride straks in een zwart gat?



Op 1 januari 2017 was de Wii U nog dé tv-console van Nintendo. Veel mensen waren sceptisch over de aangekondigde opvolger. Zelda: Breath of the Wild zag er veelbelovend uit, maar ja, die game zou ook gewoon voor de Wii U verschijnen. Van Super Mario Odyssey had toen nog niemand gehoord.

Damn, wat heeft 2017 goed uitgepakt voor Nintendo en dan met name voor de Switch, of eigenlijk voor Nintendo-fans als ik. De Switch is een grote hit, mede dankzij de meesterwerken Zelda: Breath of the Wild en Super Mario Odyssey die beide met scores van zo'n 97 aan de top van de reviewverzamelsites Gamerankings en Metacritic pronken.

> "Ik denk niet dat PlayerUnknown's Battlegrounds een Game of the Year verdient."



Ruim 20 miljoen gamers zijn het oneens met Brendan 'PlayerUnknown's' Greene

Gapend gat

Ik vraag me wel af wat Nintendo in 2018 gaat doen om dit geweldige momentum vast te houden, want op moment van schrijven is 2018 wat grote Nintendo releases voor de Switch betreft vooral een gapend gat.

Tuurlijk, de nieuwe Kirby, de nieuwe Yoshi (zie screen boven) en dingetjes als project Octopath Traveler (zie screen onder) zien er goed uit, maar die zie ik niet snel aan de top van reviewverzamelsites verschijnen. Het zijn leuke games om de releaselijsten mee op te vullen, maar missen gewoon de impact en allure van een heuse nieuwe Zelda of Mario. De nieuwe Pokémon en misschien ook Metroid Prime 4 zullen iets van die impact kunnen maken, maar beide verwacht ik eigenlijk pas in 2019.

Een sequel op Breath of the Wild? Daar kunnen we volgens producer Aonuma nog wel een paar jaar op wachten. Zoals Majora's Mask twee jaar na Ocarina of Time verscheen. Een sequel op Super Mario Odyssey dan? Als die net zo groot, verrassend en veelzijdig als Super Mario Odyssey moet worden, dan zie ik die ook pas in 2020 verschijnen. Zoals Super Mario Galaxy 2 ruim drie jaar na de voorganger verscheen.

Topvorm

We kunnen gaan speculeren over een verrassende onthulling van Smash Bros. Switch of de nieuwe franchise die Retro ontwikkelt, maar dat wordt dan meer wensdenken dan op feiten gestoelde info.

Toch zie ik het niet somber in, wat 2018 betreft. Als Nintendo íets heeft bewezen in 2017 is 't dat het bedrijf in topvorm is, en steeds weer voor verrassingen zorgt die je verwachtingen overtreffen.



JE HEBT LAN'S EN LAN'S

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

Iedereen die weleens op locatie meerdere consoles of PC's aan elkaar heeft gehangen en er matches op heeft gespeeld, weet hoe freaking leuk LAN's kunnen zijn.

Nou, dan is de PUBG LAN die de organisator van een groot game-event in Busan had neergezet, de ultieme LAN. Honderd PC's aan elkaar gekoppeld, boven elkaar gestapeld en dan gaan. Droompje. Helaas wel in Zuid-Korea, en da's nou niet bepaald om de hoek.



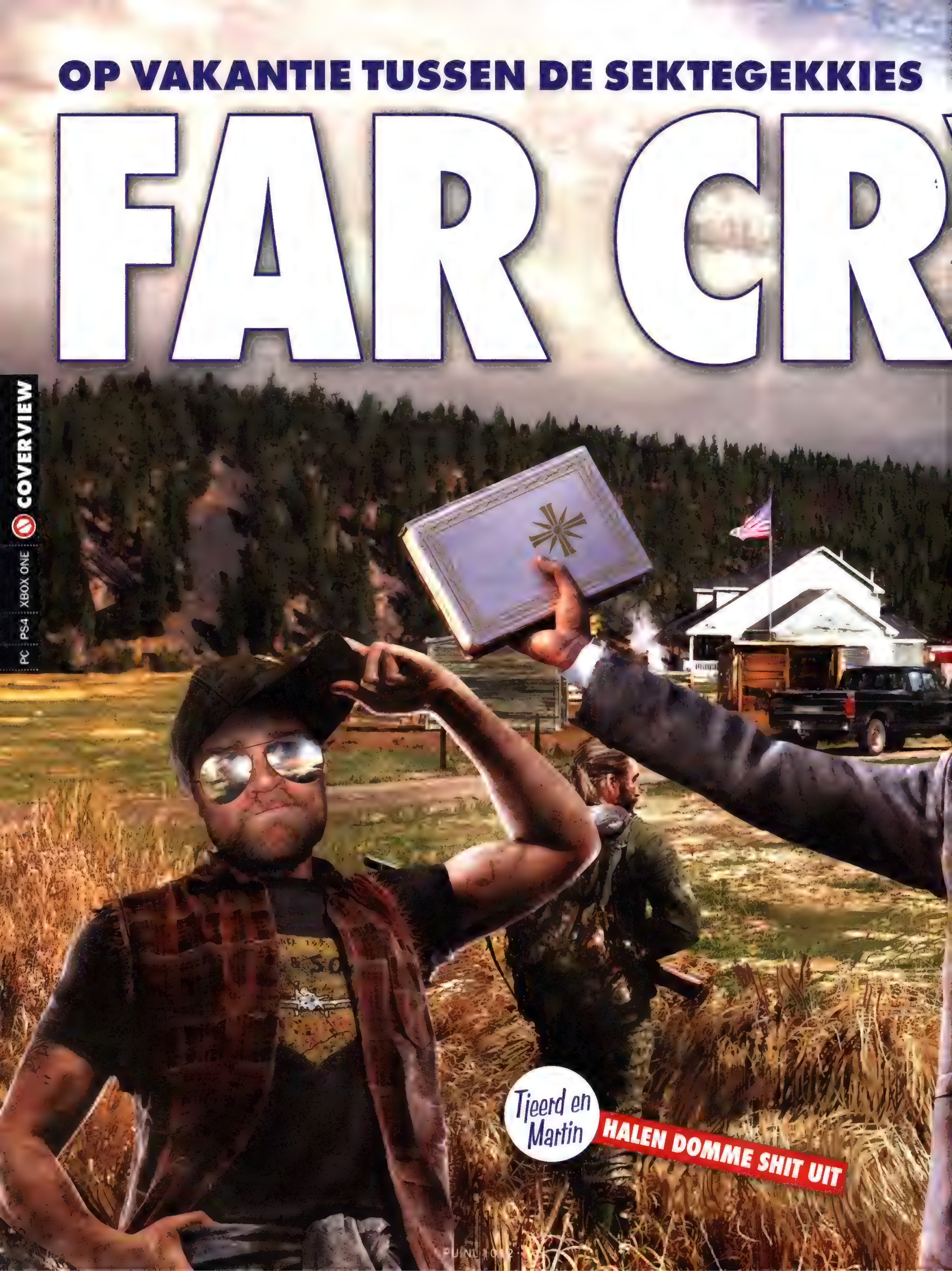


Power Spy

- Er schijnt inmiddels een aanvraag voor een scootmobiel bij de gemeente Monnickendam te zijn ingediend, maar misschien heeft ons oudje gewoon een nieuwe bril nodig.
- Dat zou in ieder geval verklaren waarom hij al maanden geen nieuwe verhaspelde uitdrukkingen uit de teksten van de PU-redacteuren meer weet te vissen.
- De nieuwe Star Wars special ligt inmiddels in de winkel; een blaadje waar Wouter maar wat trots op is, al had het maken wel wat voeten in aarde.
- Toen het Star Wars boekwerk al bij de drukker lag, kreeg hij namelijk bericht van de eindredacteur dat de laatste correcties nog niet waren uitgevoerd.
- De hele drukkerij moest worden stilgezet, iets wat al gauw 1000 euro per uur kost.
- De Powerspy heeft Wouter maar één keertje eerder zo fanatiek aan de slag gezien: dat was die keer toen bleek dat er net een happy hour op Tinder was en je gratis superlikes uit kon delen.
- Er staan overigens toffe dingen in het Star Wars magazine, waaronder een top 1 van manieren waarop je kunt voorkomen om geld uit te geven aan Star Wars: Battlefront II. Op 1 staat: de game niet kopen.
- Het hele microtransactiedebacle rondom de Star Wars game was zonder twijfel het grootste nieuws van deze maand, terwijl het eigenlijk heel simpel is: laat dit soort beslissingen nooit maken door op geld geilende gekkies.
- Om te vieren dat het ze niet gelukt is om hiermee weg te komen, hebben we een bonusartikel in dit blad opgenomen, dat je kunt unlocken als je deze PU twee weken zonder onderbreking door blijft lezen.
- Maar maak je geen zorgen als dat je een beetje te gek wordt; je kunt het artikel ook kopen voor 2 euro!

OP VAKANTIE TUSSEN DE SEKTEGEKKIES

FAR CR



Tjeerd en Martin HALEN DOMME SHIT UIT

Y 5

Far Cry 5 komt in februari uit, maar Martin en Tjeerd kregen op de redactie alvast een PlayStation 4 met een vroege code van de game. Er was dus tijd genoeg om aan te kloten in Hope County, Montana. Misschien iets té veel tijd, want de shit waar deze twee in verzeild raakten, dat wil je niet weten... of toch wel?



Als je een grote open-wereld game maakt, moet je er natuurlijk wel voor zorgen dat er genoeg te doen is, want laten we eerlijk zijn: de charme van zo'n game is natuurlijk de enorme keuzevrijheid die je hebt. Als je bijvoorbeeld tijdens een tochtje richting de volgende missie ineens achter een hert wil aanrennen om een nieuw vloerkleedje te scoren, dan moet dat kunnen. Wij speelden een paar missies, maar haalden dus vooral domme shit uit tijdens onze korte vakantie in Hope County. »



Smetvrees vind ik raar, maar bij pleinvrees kan ik me soms wel iets voorstellen.

Het vijfde deel van Far Cry krijgt volgens Ubisoft de grootste open wereld van de reeks. En dat belooft wat, want het kleine stukkie wereld waarin wij onze avonturen beleefden, is al meteen een gebied waarin heel veel te doen valt.
Far Cry 5 speelt zich af in Amerika, waar Joseph Seed de leider is van de gemilitariseerde sekte Project at Eden's Gate, die gelooft dat het einde der tijden (The Collapse) nabij is, en samen met zijn dochter Faith en z'n broer Jacob probeert Joseph kansloze gevallen te werven voor zijn creepy sekte.
Het werven wordt alleen steeds gewelddadiger en agressiever aangepakt en het aantal dodelijke slachtoffers stijgt razendsnel. Tijd voor jou, een jonge deputy sheriff, om die mafkees en zijn boerenpummelsektegekkies hardhandig een halt toe te roepen.

"Een enorm grote wereld met superveel vrijheid, vliegtuigen, beesten, co-op en insane veel dingen om te doen."

weetje • weetje

De setting van Far Cry 5 is, volgens creative director Dan Hay, geïnspireerd op de groep gewapende militanten die onder leiding van de zwaar Christelijke Ammon Bundy in 2016 veertig dagen een nationaal park in Oregon bezet hielden. Bundy geloofde namelijk dat het Gods wil was dat ze in opstand kwamen tegen de regering.



Trek je eigen plan

Je kunt in Far Cry 5 vanaf het begin direct kiezen waar je naartoe wil gaan in Hope County; je hoeft dus niets te unlocken voordat je er rond kan sjouwen en dat is best wel fijn. Dat wil ook zeggen dat de game een stuk minder lineair is opgezet. Waar je in de vorige Far Cry games wel een open wereld had

GUNS FOR HIRE

Je hoeft niet in je eentje de sekte van Joseph Seed een kopje kleiner te maken, want tijdens het spelen maak je ook vrienden, of companions, in Hope County.
Op het moment van schrijven zijn drie van deze companions bekendgemaakt, die je kan inschakelen als het effe te heet onder je voeten wordt... of als je het leuk vindt om van een afstandje te kijken hoe Boomer de ademsappel uit iemands strot bijt. De verschillende vrienden in Far Cry 5 brengen allemaal unieke gameplay met zich mee.

GRACE ARMSTRONG
Leeftijd: 30
Lengte: 1.75 m
Alias: The Sniper
Grace is een sluipschutter die je van grote afstand rugdekking kan geven. Handig als je ergens rustig wil binnensluipen en net die sektegekkie achter je niet hebt gezien, die dan weer op zijn beurt getrakteerd wordt op een derde oog.

NICK RYE
Leeftijd: 29
Lengte: 1.79 m
Alias: The Pilot
Nick is een monteur en heeft als piloot een vliegtuig tot zijn beschikking, dat je op niet zo heel subtiele wijze vanuit de lucht kan helpen. Stuur Nick ergens op af en het regent... bommen... granaten... ledematen.

BOOMER
Leeftijd: onbekend
Lengte: best wel groot
Alias: Hond
Boomer is een hond en je 'fangs for hire' in Far Cry 5. Boomer kun je een dorp insturen zonder dat iemand daar gek van opkijkt en spot op die manier ongezien vijanden voor je, totdat hij een strot doorbijt en netjes het wapen van deze vijand bij je komt brengen.



Boomer is vermoedelijk een Bullet Terriër.

"Wie wil nou niet zo'n enorme beer rond hebben hangen die je aars dekt? Nou ja, niet letterlijk natuurlijk..."

maar minder controle over hoe de progressie van het verhaal verliep, is dat nu wel anders. In Far Cry 4 was een van de leukste dingen om samen met een vriend een outpost aan te vallen. Iedereen kon daarbij zelf z'n plan trekken en de lol was om op allerlei verschillende manieren de outposts te veroveren. De makers van Far Cry 5 wilden de manieren waarop die outposts aangepakt konden worden doorvoeren in de gehele game, zodat je je eigen strategieën kunt bedenken en zo op je eigen manier de sekte aan banden kan leggen.

Verzetsmeter

Op een speciale verzetsmeter kun je zien wat voor effect je acties hebben op de situatie in Hope County. Mocht je een dorpje bevrijden van de terroriserende sekteleden, dan levert je dat natuurlijk steun op van de dorpsbewoners die zich verzetten tegen de bezetters van hun woonplaats. Maar dat betekent tegelijkertijd dat de militanten doorhebben waar en op welke manier jij hun dwarszit. Zij zullen vervolgens reageren op je acties, en je proberen af te stoppen en hun strategieën aanpassen, wetende hoe je eerder gebied van ze terug hebt gewonnen.

Als je doodt, heb je vrienden

Als je ervoor kiest om een dorpje in het zuiden van Hope County te bevrijden, zul je daar andere mensen tegenkomen dan wanneer je naar het noorden was gegaan. Iedereen zal je vervolgens op hun eigen manier helpen en specifieke klusjes voor je hebben. Sommige vrienden die je maakt tijdens je strooptocht naar die malle rakkers kunnen je vervolgens ook helpen als zogenaamde *Guns for Hire*, zodat je niet in je eentje achter het schietgrage gajes aan hoeft te zitten. Tijdens onze speelsessie hadden we de mogelijkheid om op pad te gaan met Grace, een stoere chick met een sniper rifle of met Nick Rye, die vanuit de lucht in actie komt met bommetjes en een ratelend machinegeweer.

En dan heb je nog niet eens kennisgemaakt met Boomer, een soort Rambohond die niet alleen met plezier adamsappels uit sappige sektenekjes trekt, maar je ook waarschuwt als je in de wildernis plotseling een slecht gehumeurde beer achter je aan krijgt.

weetje • weetje

Je speelt een jonge deputy sheriff in Hope County, dat staat vast, maar je kunt wel zelf helemaal kiezen hoe je eruit wil zien qua uiterlijk, ras of geslacht.

weetje • weetje

Zoals altijd zitten er allerlei voertuigen in Far Cry 5, en deze keer kun je ook in een vliegtuig stappen! Dat is echter nog niets vergeleken met de tractor met een voorop gemonteerde hakselaar; ideaal voor het hakselen van mais... of een mafkees met een machinegeweer natuurlijk.

Co-opstandig

Maar wat misschien nog wel vetter is dan de Guns for Hire, zijn de *Friends for Hire*; vrienden die je mee kunt nemen op je avontuur. In de vorige twee delen konden we ook al co-op spelen, maar dat bleef beperkt tot speciale co-op missies of het samen uitschakelen van outposts. Met een makker de missies doorlopen was er destijds niet bij.

Dat is dus compleet anders in Far Cry 5, want daar kun je alle content (met uitzondering van de introductie en tutorial) spelen met iemand uit je vriendenlijst. Perfect voor als je samen plannetjes wil smeden om Hope County te bevrijden van het juk van die crazy Collapsionisten.

En als die hulp van AI en je eigen vrienden nog niet genoeg mocht zijn, dan kun je - net als in Far Cry Primal - ook nog eens wilde dieren temmen, die op hun beurt *Fangs for Hire* worden. Want wie wil nou niet zo'n enorme beer rond hebben hangen die je aars dekt? Nou ja, niet letterlijk natuurlijk...

Zakjes wiet jatten

Natuurlijk komen de RPG-elementen ook weer terug, dus je kunt op wilde beesten jagen en hun vlees en huid hergebruiken, maar je kunt nu ook zakjes wiet, cheeseburgers en andere shit uit huizen jatten. En mocht je een vishengel weten te scoren, dan kun je ook nog eens proberen het Hope County record van dikste gevangen vis ooit te breken. Ja, als het een beetje goed uitpakt, kan Far Cry 5 weleens een optelsom worden van al het toffe van Ubisoft games uit de afgelopen jaren. Een enorm grote wereld, met superveel vrijheid, vliegtuigen, beesten, co-op, insane veel dingen om te doen, en als het een beetje meezit nog een toffe slechterik ook.


De laatste woorden van een willekeurige redneck: hou me biertje effe vast dan laat ik je eens zien wat ik allemaal kan.



Beste Tjeerd,
Je gelooft nooit wat ik laatst meemaakte toen ik aan het vissen was in de rivier; je weet wel, die ene net buiten Fall's End. Ik parkeer dus mijn truck aan de waterkant en had 'm net helemaal in de was gezet, zodat de adelaar op de zijkant mooi glom in het zonnetje. Anyway, ik parkeer mijn truck dus en loop de brug over om mijn hengel uit te gooien, want ik zag een paar mooie exemplaren zwemmen... hoor ik ineens een hoop herrie en ellende achter me. Blijk ik dus gevolgd te zijn door die etters van Eden's Gate, die net op het moment dat ze naast mijn truck parkeerden, werden aangevallen door twee grote wolven. Ja, serieus, twee wolven. Die gasten begonnen dus wild om zich heen te knallen in de hoop de wolven weg te jagen, maar daarbij raakten ze wel mijn vers gewassen truck. Vervelend natuurlijk, want dat geeft een hoop krassen en butsen. Precies op dat moment vloog Nick over in zijn vliegtuig en met één keer wijzen, wist hij precies wat hij moest doen. Hop, een handgranaat in de nek van die sektegekkies en plof...m'n truck kan dus weer in de was.
Groetjes,
Martin

Aan:
Tjeerd Lindeboom
Power Unlimited redactie
2033 PZ Haarlem
The Netherlands





Beste Martin,
Echt vervelend van je truck man, het is al zo moeilijk om die krengen schoon te houden. Had ik je al verteld dat ik nog steeds bezig ben om dat sektebloed van m'n grill te halen? Je had dan misschien een halve minuut plezier om een roadblock van die gasten plat te walsen, maar je bent nog dagen bloed aan het schrapen, joh.
Maar ik heb er iets op gevonden! Ook voor jou handig om te weten: er staat bij die boerderij naast de rivier namelijk een tractor met roterende haken aan de voorkant; het gaat misschien niet zo snel, maar je hoeft je in ieder geval geen zorgen te maken over de lak van je truck.
Pas trouwens wel op dat je niet per ongeluk de veestapel van boer Harms voor je tractor krijgt! Dat waardeert ie niet echt kan ik je vertellen, en bovendien loopt er ook een bijzonder chagrijnige stier rond, die verrassend hard kan rennen... Au...
Pijnlijke groetjes,
Tjeerd

Aan:
Martin Verschoor
Power Unlimited redactie
2033 PZ Haarlem
The Netherlands





Hey Tjeerd,
Dat van die tractor wist ik nog helemaal niet, dat ga ik zeker de volgende keer proberen! Eigenlijk best wel handig dat je alles wat je ziet kan gebruiken. Zo ging ik dus de afgelopen week een stukje vliegen met de crop duster van Nick. Nooit geweten dat die dingen zo makkelijk te besturen zijn. Maar goed, die vliegmachine draagt dus ook bommen met zich mee en ik heb er per ongeluk een paar op de silo van boer Harms laten vallen. Die stuurde dus meteen zijn lijpe neef Bob, in zijn Stuka, achter me aan. Na een korte dogfight wist ik 'm uit de lucht te knallen, maar viel hij wel bovenop de veestapel... dus als je het komende weekend een lege barkruk naast je hebt in 'bar dancing' De Vijverhut, dan kan het zijn dat Bob in de ziektewet zit. De volgende week ga ik met Boomer richting de bergen, kijken of daar nog wat te beleven valt.

Aan:
Tjeerd Lindeboom
Power Unlimited redactie
2033 PZ Haarlem
The Netherlands

Misschien dat ik mijn parachute wel meeneem om van een top af te springen. Jij nog wilde plannen?
Groetjes!

Ha die Martin!
Nou, wilde plannen heb ik zeker! Heb je die watertoren in Fall's End gezien? Daar bovenop dat heuveltje? Gisteren ben ik dus van dat ding afgesprongen, en heb, terwijl ik boven het dorpje zeilde, een staafje dynamiet naar beneden geflikkerd, zo, hops, bovenop een olietanker! Feestje dat het gaf joh! Die gewapende sektekneuzen vlogen alle kanten op, terwijl de rest door Grace door hun koppie werd geschoten. Voelde me net een actieheld!
Nou, en morgen wil ik dat dus nog eens dunnetjes overdoen; er staat namelijk een enorme radiomast in de buurt, en door al dat gezeik in de regio is ie onbewaakt, dus dat wordt m'n volgende basejump! Verder ben ik deze week nog van plan om wat te jagen; die grote wolven waar je het over had lijken een steeds groter probleem te worden en er schijnt een of andere Eden's Gate priester te zijn die mensen doopt in het riviertje naast het vliegveld, die scalp wordt

Aan:
Martin Verschoor
Power Unlimited redactie
2033 PZ Haarlem
The Netherlands

dus ook van mij. Tenminste... als ik eraan toe kom, zucht... Zo'n vakantie in Hope County vliegt voorbij, hè?
Zonnige groetjes!
Tjeerd




ARCTIC SECRETS
CUSTOM GAMING COMPUTERS
BESTEL NU JE
GAME PC!
OP ARCTICSECRETS.NL/PU
GRATIS UPGRADE!
ekwb

KULUM



Website: www.gamergeeks.nl
Twitter: @JimVorwald
PSN/Steam/Xbox Live: PodjeGamen

Op Reis naar:
Vooral via de A4, van huis naar werk.

Speelt:
Heroes of the Storm, Wolfenstein II, Assassin's Creed Origins, Super Mario Odyssey



Jim Vorwald

Jim Vorwald kun je gerust een media-duizendpoot op het gebied van gamen noemen. Op 14-jarige leeftijd begon hij met zijn podcast 'Podje Gamen' en via 3FM, YouTube en digitale tv belandde hij uiteindelijk als game-expert op de redactie van RTL Boulevard…

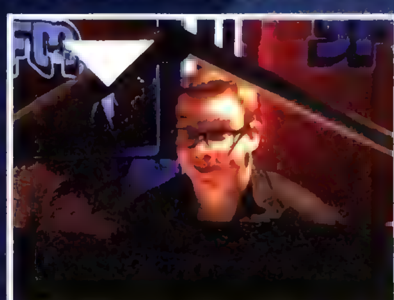
TEGEN DE MUUR

Al van jongs af aan ben ik gefascineerd door games. Dat gevoel van euforie, de flitsende beelden en de deuntjes die in je kop blijven hangen. Op het schoolplein en in vriendenkringen was ik de expert. Ik was dan ook de enige die Pokémon op de Game Boy als een 'RPG' omschreef. Mijn stem was te horen over wat wel en niet goed was aan PlayStation, Nintendo of SEGA. Vaak genoeg schreef ik mijn bevindingen op en probeerde er, net zoals gamemagazines die ik las, een cijfer aan te plakken. Het werd een behoefte.
En die behoefte kon ik volledig uitleven toen ik in 2005 podcasting ontdekte. In 'Podje Gamen' praatte ik door een headsetje van 8 euro tegen een muur aan. En vanaf dat moment wist ik wat mijn nieuwe obsessie zou zijn: media!



HET KLEINE KASTJE

Media en games zijn een mooie combinatie, een huwelijk tussen een communicatiemiddel en entertainment. Tijdens mijn podcast-avonturen leerde ik de radio kennen. Het presenteren en produceren van radioprogramma's is nog steeds iets dat mij een grotere adrenalinekick geeft dan het neermaaien van demonen in Doom.
Toen ik net bij 3FM begon als rookie in de nacht, spraken collega's mij regelmatig aan over mijn gebabbel over videogames. Ik was de 'game boy' van 3FM… alleen ging de zender daar helemaal niet over. Dat ik me daarom wat moest gaan inhouden, was logisch en absoluut geen straf. Zo leerde ik mij meer openstellen, de luisteraar aan te spreken en over muziek te gaan praten, zoals je van een radio-dj mag verwachten.



IN BEELD

Mijn gaming-ei kon ik kwijt toen ik met een groepje vrienden een website met bijbehorend YouTube-kanaal begon: GamerGeeks. Al meer dan vijf jaar uit ik mijn passie, frustraties en soms humor over games dus ook in video's.
Dit werd opgemerkt door 101.tv, de digitale zender van BNNVARA. Daar maakte ik met een aantal GamerGeek collega's twee seizoenen lang een televisieprogramma van ongeveer vijf minuten. Dat klinkt makkelijk, maar probeer al je verwachtingen en de uitleg over meerdere games maar eens strak in die tijd te krijgen. Ook dat was leerzaam en achteraf gezien de perfecte voorbereiding voor de volgende stap.



LUISTERT MOMENTEEL

Naast foute 90's muziek veel podcasts. Uiteraard gaming-shows, maar ook comedy. My Dad Wrote A Porn is geniaal.



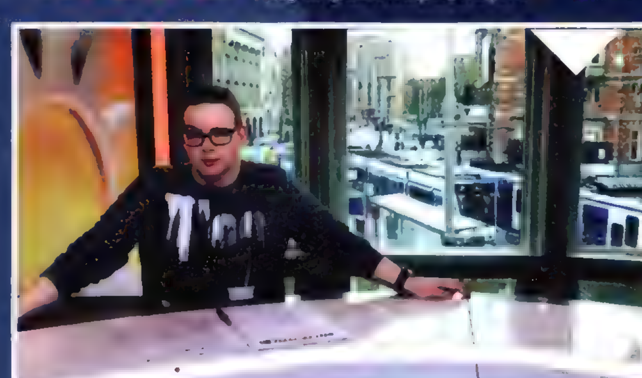
KIJKT MOMENTEEL

Alle superheldenfilms die in de bios komen. Aangezien The Last Jedi straks te zien is, is het herhalen van de Star Wars films geen straf. South Park mag ook niet vergeten worden! Geniale serie!



RTL BOULEVARD

Inmiddels werk ik als tech-redacteur bij RTL Boulevard. Een programma waarin je games niet snel zou verwachten. Maar de pijlers van het programma zijn crime, lifestyle, royalty en entertainment, dus dat videogames daarbij horen, lijkt mij, ondanks de niche reputatie, niet meer dan logisch. Als je kijkt naar hoe groot het publiek van Call of Duty is, of dat écht iedereen weet wie Mario is, dan is dat raar. Games zijn net zo mainstream als de nieuwe Netflix-hit of bioscooprelease.
Toch is het een pittige opdracht om een dergelijk onderdeel voor te bereiden voor een breed miljoenenpubliek. Iedereen moet 't namelijk kunnen begrijpen. Dus wat woorden zoals graphics, DLC en indie inhouden in relatie tot gaming zullen vele non-gamers niet snel snappen. Daar is op zich niets mis mee; het is juist een mooie uitdaging om samen met mijn collega's nog beter te communiceren.
Ik mag dan ook van geluk spreken dat er sprekers in het programma's zitten zoals Vivanne Bendermacher en Simon Zijlemans (u welbekend) die als geen ander het enthousiasme kunnen overbrengen. Dat gaming een plekje heeft gekregen bij RTL Boulevard, vind ik als enthousiasteling alleen maar tof en ik hoop dat ik daar nog lang aan mag bijdragen.



XBOX ONE | PC | PS4 | FIRST LOOK

VAN DE POT GERUKT

JURASSIC WORLD EVOLUTION

Sinds Graddus 25 jaar geleden Jurassic Park zag, heeft hij maar één wens: z'n eigen dinosauruspark. En warempel, met Jurassic World Evolution komt die droom eindelijk uit! Of blijkt het toch een nachtmerrie?



Jurassic Park. Man, wat een film was dat. Ik ging erheen voor mijn tiende verjaardag en samen met m'n vriendjes zat ik de volle twee uur met samengeknepen billetjes naar het bioscoopscherm te staren. Een van de chicks op wie ik een oogje had, trok die scène met die gast op het toilet heel slecht, waarna ik - super smooth enzo, kuch - mijn arm om haar heensloeg. We hadden daarna zeker anderhalve dag verkering...

POPCORNY

Helaas maakt Jurassic Park de afgelopen jaren minder indruk. The Lost World was kut, deel drie misschien nog wel kutter terwijl Jurassic World er eveneens niet in slaagde de kwaliteit van het origineel te benaderen.

Ook op gamegebied heeft de franchise nooit echt overtuigd. Jurassic Park voor de SNES en Operation Genesis waren best geinig, maar eigenlijk is alleen de LEGO-versie van de laatste film echt de moeite waard. En dat zegt genoeg.

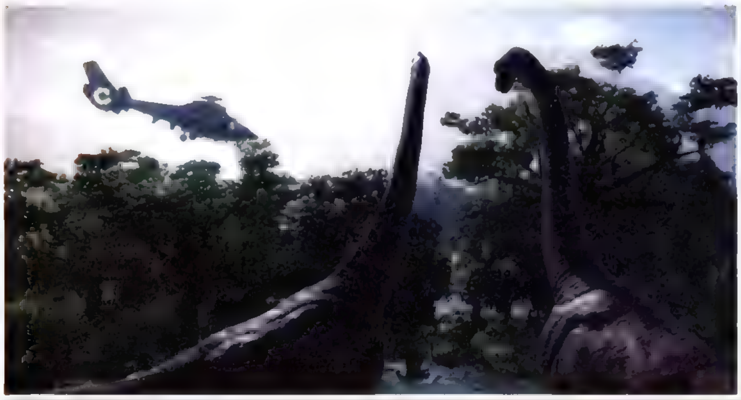
Toch, om met de woorden van Dr. Malcolm te spreken: *'Life finds a way'*. Want ondanks dat matige trackrecord blijft het dinosaurus epos springlevend bij zowel jong als oud. Er is dan ook veel om van te houden. De dino's, natuurlijk, evenals de schitterende filmlocaties en het fijne, popcorny tongue-in-cheek ondertoontje. Bij mij zorgde de aankondiging van Jurassic World Evolution in ieder geval voor een schokgolf die ik normaal gesproken alleen ervaar wanneer ik achtervolgt wordt door een stampende Tyrannosaurus Rex. Of door Ed. [voor straf laat ik die d/t fout in je vorige zin lekker staan! - Ed.]

BOYS & GIRLS

Evolution wordt ontwikkeld door Frontier Developments, de Britse studio die je waarschijnlijk wel kent van andere pretparksims als Planet Coaster, Thrillville en Zoo Tycoon. Ik was vorig jaar bij ze te gast en voelde direct de passie van deze boys & girls voor alles wat met het genre te maken heeft. Niet alleen de adrenalinerush van de attracties, maar ook het bouwen ervan; dat alles er goed uitziet en elk weggetje tot op de millimeter nauwkeurig is gesitueerd. Zelfs de normaal zo nurkse Tjeerd was in zijn review zwaar positief! Onze humeurige Fries beloonde de game met een 89.

Of Jurassic World Evolution van dezelfde klasse wordt, valt natuurlijk te bezien, maar de voortekenen zijn veelbelovend. Neem de aankondigingstrailer: prachtig prerendered, realiseert Frontier Developments zich extreem goed wat de essentie van Jurassic Park precies inhoudt. We zien een gigantische T-Rex door de bossen struinen als hij plotseling drie sullige parkmedewerkers spot die een stel Parasaurolophussen bestude-

> "FRONTIER DEVELOPMENTS REALISEERT ZICH EXTREEM GOED WAT DE ESSENTIE VAN JURASSIC PARK PRECIES INHOUDT."











ren. Hmmm, snacktime!!! Net wanneer het beest een van de gastjes wil verorberen, gooit een ander z'n telefoon tegen hem aan. Heldhaftig, maar oliedom... De medewerker heeft geen schijn van kans, terwijl de T-Rex voor de zekerheid ook maar een Parasaurolophusje meepakt als toetje *burp*.



DIKKERE MUREN

Hadden die sukkels nou maar dikkere muren gebouwd, denk je dan. Of op z'n minst stroomstokken bij zich gehad. Of gewoon helemaal geen Tyrannosaurus Rex geplaatst. Of, of, of... zouden ze het expres hebben gedaan omdat ze, net als ik, kicken op het bouwen van een prachtig park om die shit daarna compleet naar de tyfus te slopen? Een beetje zoals in SimCity, waar je een kerncentrale middenin een woonwijk pleurt omdat je gewoon weet dat dat ding vroeg of laat ontploft. Muhahaha.

We zullen het nooit weten. Wat we wél weten, is dat Jurassic World Evolution je gigantische vrijheid geeft bij het construeren van jouw ultieme prehistorische attractiepark. Helaas zijn er nog niet zo heel veel details bekend (de game verschijnt pas juni 2018), maar duidelijk is dat je Planet Coaster-achtige customization opties krijgt. Zo kun je Main Street nabouwen, het Innovation Center om nieuwe dinorassen te kweken en glijdt er een monorail door je park die bezoekers in een handomdraai overal heen brengt.

Wel moet je bedenken dat het spel niet alleen voor PC, maar ook voor PS4/Xbox One verschijnt en dus wellicht enigszins 'verconsolideerd' (lees: versimpeld) zal worden.

INSPIRATIEBRON

Jurassic World Evolution speelt zich af op het legendarische Isla Nublar in de Muertes archipel, dat de fans natuurlijk kennen uit de films. Qua authenticiteit lijkt het dus wel snor te zitten, al is het de vraag in hoeverre geomorphing een rol speelt als het terrein grotendeels vaststaat. In serieuze construction sims is dit toch een belangrijk onderdeel.

Daarnaast verschijnt volgend jaar natuurlijk ook Jurassic World: Fallen Kingdom, een direct vervolg op Jurassic World. Zouden film en game raakvlakken met elkaar hebben? Het is eveneens nog in nevelen gehuld.

In ieder geval kan Frontier Developments geen liefde voor het bronmateriaal worden ontzegd. Creative Chief Johnny Watts: *"Jurassic Park is al vijftien jaar een inspiratiebron voor ons. We zijn dan ook thrilled om iedereen nu eindelijk de kans te geven zijn eigen park te bouwen. Zoals bij al onze games, zijn de sleutelwoorden management, simulatie en creatieve ontwikkeling."*

Kijk, dat zijn goede teksten! Had ik al gezegd dat deze ontwikkelaar echt een passie voor pretparken heeft? Ja? Mooi.

SUKKELIGE FIGURANTEN

Weet je, als puntje bij paaltje komt interesseert het me eigenlijk niet eens zoveel of Frontier hier een tweede Planet Coaster of juist een Zoo Tycoon van maakt. Het belangrijkste is dat er, 25 jaar nadat ik Jurassic Park in de bioscoop zag, eindelijk een game lijkt te komen die de franchise eer aandoet. Die snapt dat het draait om T-Rexen die uitbreken en sukkelige figuranten die van de toiletpot worden gerukt. Die begrijpt dat je je eigen film wil naspelen, omdat de echte films helaas niet zo goed meer zijn. En die als geen ander beseft dat life ALTIJD een way vindt.

Ik denk dat ik tijdens het spelen maar een arm om mijn vriendin heen sla. Krijg ik sowieso een beetje dat gevoel van vroeger terug...

EN ANDERS HEBBEN WE LEGO NOG...

Mocht Jurassic World Evolution onverhoopt tóch tegenvallen, hebben we naar alle waarschijnlijkheid de LEGO-versie van Fallen Kingdom nog. Die games bieden gegarandeerd bouwgenot.

Daarnaast komt de Deense blokjesfabrikant hopelijk ook met sets naar aanleiding van de film, want mijn Jurassic World: Raptor Rampage is dringend aan gezelschap toe!





ANDROIDS FOR THE WIN

DETROIT: BECOME

PS4 PREVIEW



Nu we het geweldige gamejaar 2017 zo'n beetje achter de rug hebben, kijkt Jurjen alvast vooruit naar de games die hij volgend jaar graag wil spelen. Tot onze verrassing staat niet 'iets met Mario' bovenaan, maar een soort van vervolg op een andere favoriet van hem...



Die trekt zo'n kop van 'ja, ik weet heus wel dat ik een bril nodig heb, maar daar ben ik net effe te ijdel en te eigenwijs voor'.

In 2010 speelde ik Heavy Rain en dat was een sensationele ervaring. Ik was nou eens geen soldaat, superheld of cartoony character, maar bestuurde onder andere een depressieve bouwkundige en een verslaggeefster met een chronisch slaapgebrek. Dat een groot deel van de speelervaring bestond uit alledaagse kutklusjes in plaats van stoere acties, vond ik een verademing. Het was nieuw, fris, anders... en soms verdomd spannend.

Ik herinner me ook nog goed het plezier dat Heavy Rain me na uitspelen bood, zoals de gesprekken met andere gamers. Is die bij jou doodgegaan? Wat? Heb je gevangen gezeten? Ik wist niet dat dat kon!

Ik kreeg groot respect voor de manier waarop David Cage, bedenker en schrijver van de game, alles in elkaar had gestoken.

Helaas beviel de opvolger Beyond: Two Souls mij wat minder. Het verhaal was niet zo geloofwaardig, het spelen als de geest Aiden nodigde vooral uit tot kinderachtig geouwehoer en het gevoel 'mijn eigen verhaal te scheppen' was veel minder sterk aanwezig.

Toch denk ik dat David Cage mij met zijn volgende game weer helemaal in gaat pakken.

Apparaten en emoties

Detroit: Become Human speelt in het Detroit van de nabije toekomst. In die toekomst kun je zeer sterk op mensen lijkende androids kopen om je leven wat te vergemakkelijken. Zo koop je bijvoorbeeld een huishoudster of een klusjesman. De androids worden ook door bedrijven gebruikt én de politie. Mensen beschouwen de androids niet als gelijken maar als apparaten. Wat ze in feite ook zijn; ook al beginnen de nieuwste modellen iets te ontwikkelen wat je emoties kunt noemen, zoals liefde, angst en woede.

Wisselend tussen verschillende settings bestuur je verschillende de androids, waarvan er inmiddels drie zijn onthuld. Marcus is een rebelse android (ook wel 'deviant' genaamd) die samen met andere androids tegen de mensen in opstand komt. Connor is een detective die met name wordt ingezet tegen opstandige androids. Kara is een huishoudrobot; dat klinkt als een saaie rol, maar leidt tot een van de heftigste conflicten ooit in een videogame.

Onthoofde vrouw

Nee, Kara de huishoudrobot strijdt niet mee in een wereldoorlog. Het conflict waarin zij belandt is oneindig veel kleiner van schaal en intiemer van aard, en juist daardoor zo heftig.

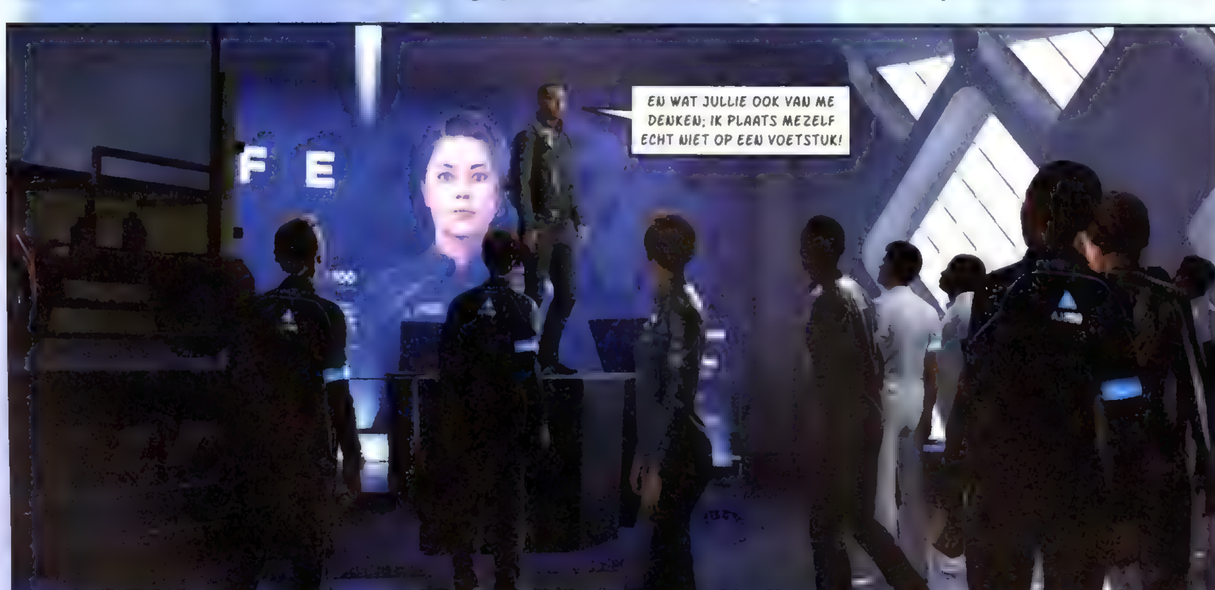
Als huishoudrobot werk je voor de vadsige vader Todd en zijn dochtertje Alice. Je doet alledaagse kutklusjes als eten koken, tafeldekken en afwassen. Dat vind je niet vervelend, want je bent een robot. En ondertussen leer je het huis en zijn bewoners steeds beter kennen. Je vindt een tekening van Alice, met daarop een man naast een onthoofde vrouw. En ontdekt dat Todd een pistool bewaart in het kastje naast zijn bed.

Als android zijn dat allemaal zaken waar je niets mee te maken hebt. Het enige wat je moet doen, is datgene waar je voor gemaakt bent: huishouden en verder je bek houden. Maar dan komt het moment waarop Todd tijdens een woedeaanval Alice dreigend achtervolgt naar haar kamer, met een riem in zijn hand.

Blijf je als huishoudrobot dan aan de kant staan, of word je ook een 'deviant' en schiet je Alice te hulp?

Extreme situaties

Op internet werd wat gemopperd over de nogal aangrijpende beelden van Todd die zijn dochter bedreigt, gewapend met een riem de trap oploopt en huilend



weetje • weetje

De oorsprong van Detroit: Become Human ligt in de techdemo Kara uit 2012. Deze was eigenlijk alleen bedoeld om de kracht van Quantic Dreams game-engine te demonstreren. Maar David Cage raakte een beetje verliefd op het android-personage en besloot ermee verder te gaan.

HUMAN

bij zijn doodgeslagen dochtertje staat. Het is ook wel een beetje raar om dit in een game te zien. Maar niet ongepast.
De games van David Cage draaien altijd om gewone, herkenbare mensen, die in spannende, soms extreme situaties worden geplaatst. Vaak wordt hierbij ook ingespeeld op de sterke instincten die ouders voelen als hun eigen of andermans kinderen bedreigd worden. Je kunt plechtig zweren nooit geweld tegen andere mensen te gebruiken, maar als het leven van een kind wordt bedreigd, wat doe je dan?
In het geval van Kara is het een sterke emotionele prikkel die het geloofwaardig maakt dat ze uit haar robotrol stapt en ingrijpt. Of eigenlijk ga jij als speler dat voor haar besluiten. En dan wordt het spannend. Want je wil ingrijpen, maar geen misstappen begaan. Straks wordt Alice door jouw schuld geslagen - of erger. Of misschien krijgt jouw Kara er wel van langs. Want ook al is Kara een robot, het ziet er ook niet echt fijn uit als zij door Todd wordt mishandeld.

Levensecht

De klappen komen des te harder aan omdat de personages zo levensecht in beeld verschijnen. Dit zijn niet de lelijke trollenkinderen uit Heavy Rain, maar mooie, levende wezens die met hun gezichten allerlei overtuigende emoties tot uitdrukking brengen. Die emoties moet je ook kunnen lezen,



bijvoorbeeld wanneer je als detective Connor iemand ondervraagt. Of als Connor met een gewapende deviant onderhandelt die op de rand van een flat staat met een menselijk meisje (iemand anders dan Alice, gelukkig) onder zijn arm. Net als de situatie in het huis van Todd, bepaal je ook bij déze spannende kwestie hoe het afloopt. De deviant kan samen met het meisje van het dak springen. Je kunt de deviant overtuigen om het meisje te laten gaan. Je kunt samen

> **"Volgens mij zit er weer een sensationele ervaring aan te komen."**

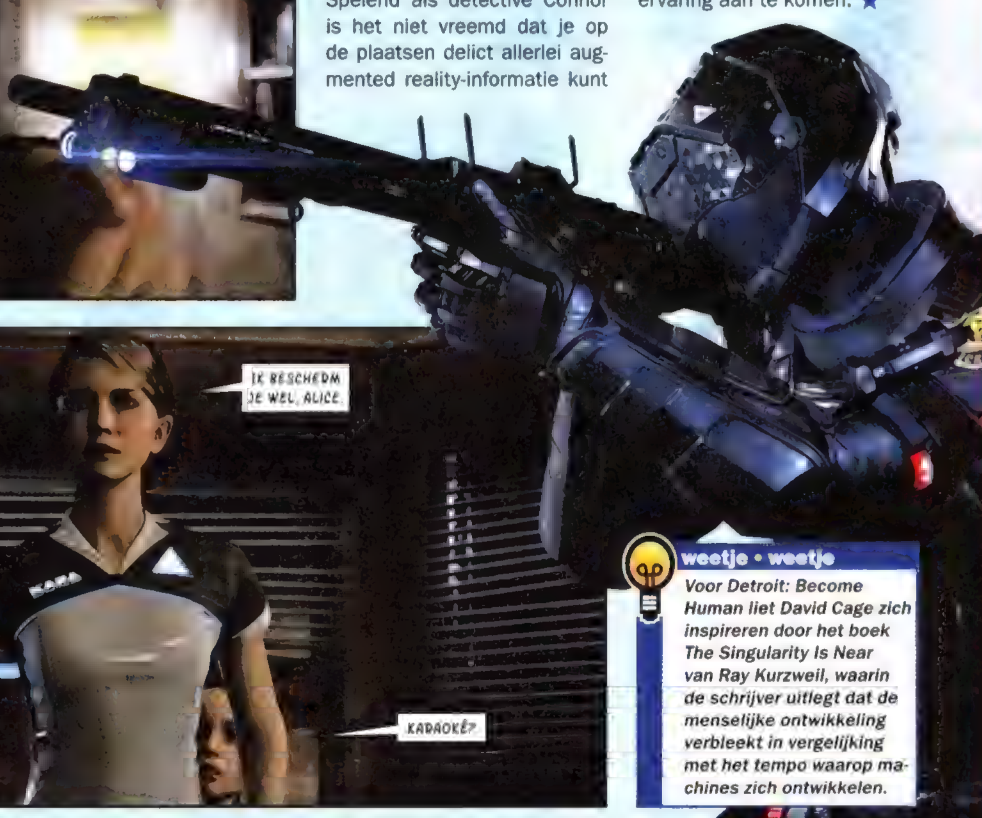
met de deviant van het dak springen. Dat laatste leidt niet tot een game over, trouwens. De game gaat gewoon verder, maar dan zonder Connor.

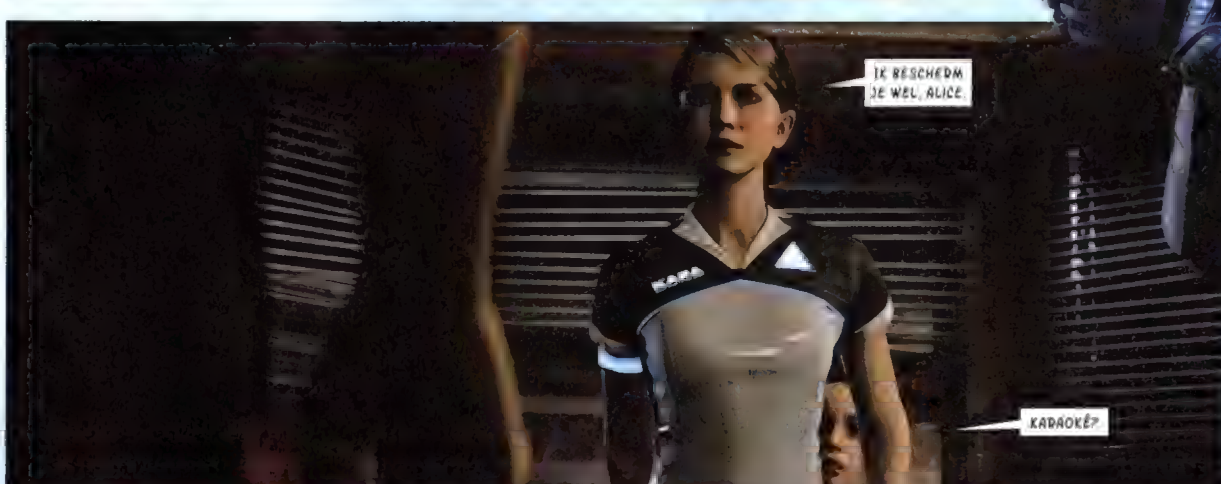
Eigen verhaal

Dat je dit keer androids bestuurt, sluit naadloos aan op de typische, onderzoekende, keuzegebaseerde gameplay van een David Cage game. Spelend als detective Connor is het niet vreemd dat je op de plaatsen delict allerlei augmented reality-informatie kunt laten verschijnen. Hij is tenslotte een robot. Ook de basale keuzes die bij andere androids verschijnen, zoals 'vluchten/ onderhandelen' of 'liegen/ waarheid', zijn geloofwaardig te situeren in een robothoofd.
De vele uitkomsten die ik al heb gezien van de diverse scenario's en het ontbreken van een 'game over'-optie beloven een sterk gevoel je eigen verhaal te vormen. Tel daarbij het interessante, langzaam maar zeker actueel wordende 'probleem' van steeds menselijkere robots, plus de next-gen gamepersonages die ondanks hun robotgeest menselijker dan ooit ogen, en volgens mij zit er weer een sensationele ervaring aan te komen. ★



Zo te zien hebben ze in de toekomst nog steeds patatjes satésaus en toetjes met slagroom...





weetje • weetje

Voor Detroit: Become Human liet David Cage zich inspireren door het boek The Singularity Is Near van Ray Kurzweil, waarin de schrijver uitlegt dat de menselijke ontwikkeling verbleekt in vergelijking met het tempo waarop machines zich ontwikkelen.



VERWACHTING ***JURJEN:***
Na het wat tegenvallende Beyond: Two Souls heb ik alle hoop dat David Cage met Detroit: Become Human weer iets maakt dat het sensationele gevoel van Heavy Rain kan evenaren... of misschien zelfs overtreffen!

+ Intrigerende setting.
+ Geweldige graphics.
+ Superspannende situaties.
+ Alle ruimte je eigen keuzes te maken en verhaal te vormen.

INFO
DRAMATISCH ACTION-ADVENTURE
QUANTIC DREAM / SONY
EERSTE HELFT 2018



Oktober 2017
HARDWARE.INFO
EXCELLENT
ROG MAXIMUS X HERO
PRIME Z370-A

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE REDACTEUR VAN DE MAAND



SAMUEL

We zijn hier allemaal best wel drukke baasjes, maar Samuel spant toch wel de kroon. Niet alleen schrijft hij voor PU, PU.nl en nog wat andere media; sinds kort is ie eveneens actief als hoofdredacteur van de populaire website Flabber.nl. Wat jullie misschien niet wisten is dat Sam een begenadigd zanger en toneelspeler is, dus daar steekt ie ook nog heel wat uurtjes in. Verder is ie een van de actiefste twitteraars die we kennen met op dit moment een kleine 60.000 tweets op z'n conto. En als er een tof feestje in de buurt van Amsterdam bezig is, heb je dikke kans dat je Sam daar aan het plafond kunt zien hangen. De man is onvermoeibaar en je vraagt je af waar ie de tijd vandaan haalt, zeker als je ook nog eens bedenkt dat ie er nog een vaste baan bij heeft als nachtwaker!

Een speciale redacteur dus, deze in Andalusië geboren Spanjaard, en niet alleen deze maand. Caramba!

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"IK HEB OOK NOG EEN TREIN BESTUURD, MAAR VRAAG ME NIET NAAR HET HOE EN WAAROM; IK ZAT ER INEENS IN!"



En voor ie 't besefte had Ed ineens twee kinderen...

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"GEEN MAGNETRONMAALTIJD ETEN VOOR EEN DATE, PEOPLE!"



En voor ie 't besefte ging Wouters afspraakje er vandoor...

REVIEWS

IN DIT NUMMER

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



OOK GESPEELD

- BLACK MIRROR
- DOOM
- HIDDEN AGENDA
- KIRBY: BATTLE ROYALE
- L.A. NOIRE
- RIVE ULTIMATE EDITION
- SNIPPERCLIPS PLUS
- SOCCER BRAWL
- SONIC FORCES
- WORMS WMD

DE GESCHIEDENIS VAN DE GESCHIEDENIS IN VIDEOGAMES



Nou hebben we toch al zo'n tien jaar de rubriek PU Retro die gaat over de geschiedenis van games. Maar pas zeer recent kwam eindelijk iemand op het idee om een geschiedenis van de geschiedenis in videogames te schrijven. Dat was Jurjen. En de rest is geschiedenis.

VAN 10.000 V. CHR. TOT 2002



Far Cry Primal
(10.000 v. Chr.)

Als jager-verzamelaar in de steentijd moet je zien te overleven tussen de wolven, sabeltandtijgers en mammoeten. Deze Far Cry geeft een aardige indruk van de manier waarop onze verre voorvaderen zich moesten redden en oorlog voerden - zonder de gebruikelijke vuurwapens, bommen en jeeps.



Ancient Wars: Sparta
(490 - 479 v. Chr.)

Er bestaan behoorlijk wat games over het oude Griekenland, maar helaas (voor dit artikel) is de historie daarin vaak flink aangelengd met mythologie. Dat geldt niet voor dit strategiespel dat je slag laat leveren tussen Spartanen en Perzen. Die slag bij Thermopylae uit de film 300 zit er ook in, uiteraard.



Rome: Total War
(279 v. Chr. - 9 n. Chr.)

De Slag bij het Trasimeense meer, de Slag bij Carrhae en de Slag bij het Teutoburgerwoud zijn allemaal te beleven in dit geweldige strategiespel dat een aardig inkijkje biedt in de Romeinse oorlogvoering. Voor wie meer historisch realisme wil (want daar schort het wel wat aan) zijn er mods als Europa Barbarorum en Rome: Total Realism.



Dynasty Warriors 3
(184 - 234)

Los van de kenmerkende over-the-top-actie, geeft deze knokgame van Koei inzicht in de turbulente Three Kingdoms periode van de Chinese geschiedenis. De actie slaat nergens op, maar veldslagen, jaartallen en de meeste personages zijn direct uit de geschiedenis geplukt. Voor nieuwsgierige spelers bevat de game een encyclopedie.



Crusader Kings II
(769 - 1453)

In deze dynastiesimulator moet je door moord, oorlog en strategische huwelijken je rijk steeds machtiger maken. Door de vrijheid die je daarbij geniet, zal je ongetwijfeld de loop van de geschiedenis veranderen, maar toch zijn er genoeg uit de historie getrokken personages, locaties en gebeurtenissen om je nieuwsgierigheid naar de middeleeuwen te prikkelen.







Tijdens de E3 van 2006 kwam Sony met de aankondiging van Genji: Days of the Blade. Volgens de producer die de game demonstreerde, was de game gebaseerd op beroemde gevechten die echt hadden plaatsgevonden in het oude Japan. Vervolgens ging hij het gevecht aan met een 'giant enemy crab'.
Uiteraard wisten de meeste meekijkers op internet wel dat er nooit reusachtige krabben hebben deelgenomen aan veldslagen, zelfs niet in het oude Japan. En zo zijn de meeste van de vele games die spelen in de roerige Sengoku periode in Japan besmet met overdrijvingen, verdraaiingen en mythologie. Toch, dat ik überhaupt wéét dat er zo'n Sengoku periode is geweest, is te danken aan videogames. Het komt doordat games als Onimusha: Warlords, Samurai Warriors en - jawel - Pokémon Conquest mijn nieuwsgierigheid prikkelden. En dan is de stap naar Wikipedia en andere bronnen snel gemaakt.

NET FANTASY

Geschiedenis is iets waar ik me graag in verdiep en verlies. Het is net fantasy, in de sfeer van Game of Thrones, maar dan echt gebeurd, ooit. Mensen die moeilijke keuzes moesten maken in extreme omstandigheden, enorme legers die in de pan werden gehakt of juist verrassend zegevierden, politiek gekonkel, de eeuwige zucht naar macht, gewaagde invasies en ontsnappingen, allemaal geweldig om over te lezen.
Veel locaties uit de verhalen zijn ook echt nog te bezoeken, iets wat ik graag doe. Vooral in Nederland natuurlijk, want ik reis niet zomaar even naar Japan, de VS of Egypte om me in de geschiedenis van die gebieden te verdiepen. Iets wat via games natuurlijk veel makkelijker gaat. En het mooie is dat je dan ook niet bent aangewezen op de restjes van de geschiedenis, zoals eventuele ruïnes en spulletjes in vitrines, of van die knullige diorama's en maquettes in musea. Games bieden ontwikkelaars de mogelijkheid om geschiedenis écht tot leven te wekken. Zoals Ubisoft dat al jaren doet met de Assassin's Creed serie.

VIRTUEEL FLORENCE

Natuurlijk veroorlooft ook Ubisoft zich wat dichterlijke vrijheden bij het vormgeven van verschillende periodes in de menselijke geschiedenis. Maar een giant enemy crab zul je in Assassin's Creed niet tegenkomen als je door het Damascus van 1189, het Florence van 1476 of het Boston van 1770 wandelt.
Nou ben ik niet zo'n fan van de gameplay van Assassin's Creed, maar wél van de tomeloze inzet waarmee de studio's van Ubisoft telkens weer dergelijke belangwekkende stukjes geschiedenis tot leven wekken. Iedereen die weleens door het virtuele Florence van 1476 wandelde, zal het met me eens zijn.
Zo'n tien jaar geleden bezocht ik in het échte Egypte de échte piramide van Gizeh, maar toen mocht ik er niet op klimmen, zoals ik gisteren deed in Assassin's Creed Origins. Binnenin de piramide ontdekte ik ook nog geheime kamers, die er best eens écht in kunnen zitten, volgens recent onderzoek van historici.
Origins liet me ook vele interessante tempels en gebouwen bezoeken die in werkelijkheid niet meer bestaan, zoals de grote bibliotheek van Alexandrië. Ik wandelde tussen de vele nissen met boekrollen en dacht, met lichte schaamte: o ja, boeken bestonden toen natuurlijk nog niet.

RIJK EN GEDETAILLEERD

Boeken, documentaires en musea zijn heel geschikt om geschiedenis inzichtelijk te maken, maar videogames ook, wat mij betreft. Neem bijvoorbeeld Kingdom Come: Deliverance, de binnenkort verschijnende »

weetje • weetje

Het Zweedse Paradox Interactive is verreweg de grootste verspreider van historische games. Per jaar verschijnen een stuk of tien door Paradox gemaakte of uitgegeven games met een historisch thema, vrijwel uitsluitend voor PC. Tot de bekendere series van Paradox behoren Europa Universalis, Hearts of Iron, Crusader Kings (zie screen) en Mount & Blade.





Genghis Khan II: Clan of the Gray Wolf
(1184 - 1274)

Van de verovering van Mongolië tot het streven naar werelddominantie; het is allemaal mogelijk in deze Mongolensimulator met vier, op de werkelijke geschiedenis gebaseerde scenario's, inclusief de echte namen van personages en gebieden uit die tijd. Uiteraard is het daadwerkelijke verloop van de geschiedenis niet accuraat, omdat je die grotendeels zelf bepaalt.



Kingdom Come: Deliverance
(1403 - 1419)

Wanneer je dorp en familie zijn vernietigd door de 'valse' koning Sigismund, heb jij een goede reden om je te verdiepen in de gebruiken en vechtkunst van het 15e eeuwse Bohemen. Deze game verschijnt volgend jaar en belooft de meest authentieke beleving van de middeleeuwen ooit in een game.



Sengoku: Way of the Warrior
(1467)

Tussen het midden van de 15e eeuw en het begin van de 17e eeuw probeerden verschillende krijgsheren Japan onder zich te verenigen. Het was een tijd van vele oorlogen, smerig verraad en dappere samoerai; uitstekend materiaal om vele, vele videogames op te baseren, dus. Sengoku: Way of the Warrior is een van de betere.



Assassin's Creed III
(1760 - 1783)

De Assassin's Creed reeks bedient liefhebbers van geschiedenis op hun wenken, niet het minst in het derde deel. In historisch behoorlijk accurate reproducties van 18e eeuwse steden als Boston, Philadelphia en New York maak je van dichtbij mee hoe de Amerikaanse kolonisten in opstand komen tegen Groot-Brittannië.



March of the Eagles
(1805 - 1820)

Uiteraard mag ook het tijdperk van Napoleon niet ontbreken op onze interactieve reis door de geschiedenis. In het strategiespel March of the Eagles kun je met (onder andere) de Fransen, Engelsen of Russen de Napoleontische oorlogen nog eens dunnetjes overdoen, daarbij slim gebruikmakend van je krijgsmacht, productie en diplomatie. »

ALLEEN MAAR OORLOG?

Wie de op deze pagina's besproken games eens nader bekijkt, zal het opvallen dat ze bijna allemaal over strijd en oorlog gaan. Nu is dat ook niet zo raar, aangezien in geschiedenisboeken ook de meeste pagina's aan oorlogen en andere conflicten worden besteed. Daarbij zijn videogames bij uitstek een medium dat over conflicten gaat, en oorlog is dan weer zo'n beetje de ultieme vorm die conflicten kunnen aannemen.





EN DE VOLGENDE ASSASSIN'S CREED?

De menselijke geschiedenis duurt ondertussen al best lang, dus er zijn nog wel wat beschikbare periodes die goed zouden kunnen werken in een volgende Assassin's Creed game.
Helaas heeft Ubisoft ook al wat kruit verschoten met de releases van drie Assassin's Creed Chronicles games, spelend in het China van 1526, het India van 1841 en Rusland van 1918. Niet dat die 2,5D-games zo slecht waren (matig is een beter woord), maar die periodes waren interessant genoeg voor een hoofdgame in de serie geweest - met name Rusland ten tijde van de revolutie.
Als ik de locatie en periode voor een volgende Assassin's Creed zou moeten raden of mogen wensen, dan zou ik inzetten op het zestiende- of zeventiende-eeuwse Europa. De Anabaptistische opstand in Munster van 1534 zou bijvoorbeeld perfect zijn te integreren in de strijd tussen Tempeliers en Assassijnen. De Gouden Eeuw in Nederland, inclusief rampjaar 1672, zou ook niet gek zijn. Aan hoogbouw (kerktorens) in ieder geval geen gebrek in die landen en periode.





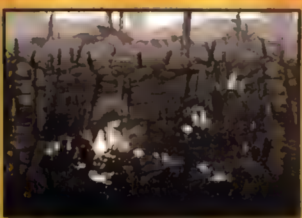
Oregon Trail
(1848)

De Oregon Trail is een meer dan 3400 km lange route door de Verenigde Staten, waarlangs in de 19e eeuw de pioniers reisden die in het wilde westen een nieuw leven wilden opbouwen. Dit text adventure werd begin jaren zeventig ontwikkeld als lesmateriaal over die tijd, maar sloeg ook aan als entertainmentgame.



Red Dead Redemption
(1911 - 1914)

Dat Red Dead Redemption in fictieve staten speelt en alles draait om actie en geweld, neemt niet weg dat de game een aardige indruk geeft van het leven in West-Amerika en Mexico aan het begin van de twintigste eeuw. Een tijdperk waarin uiteindelijk toch ook best veel om actie en geweld draaide.



Valiant Hearts: The Great War
(1914 - 1918)

De eerste wereldoorlog wordt op emotionerende en historisch doorwrochte wijze inleefbaar gemaakt vanuit de perspectieven van een Afrikaans-Amerikaanse soldaat, een Belgische verpleegster, een Duitse soldaat en zijn Franse schoonvader. Inclusief extra beeldmateriaal en achtergrondinfo voor spelers die nog dieper willen graven.



Omerta City of Gangsters
(1920 - 1930)

Deze strategische gangstergame vindt plaats in een historisch redelijk geslaagde reproductie van het Atlantic City van de jaren twintig, inclusief beroemde gebouwen uit die tijd. Tel daarbij de jazzmuziek en de door het alcoholverbod gestuwde verhaallijnen en gameplay, en je waant je toch even in de roaring twenties.



Mafia
(1930 - 1938)

Tegen de achtergrond van de grootste economische crisis van de 20e eeuw, raakt Tommy Angelo betrokken bij de maffia in een fictieve stad die kenmerken van San Francisco en Chicago in zich verenigt. Allemaal fictie uiteraard; maar sfeer, voertuigen, gebouwen, kleding enz. verplaatsen je toch overtuigend naar de jaren dertig.





game die je als ridder het Bohemen van de vijftiende eeuw laat beleven. Spelenderwijs leer je heel wat historische feiten, bijvoorbeeld over de kleding, architectuur, ambachten, machtsverhoudingen, wapens en gebruiken van die tijd. De achtergrondmuziek is gebaseerd op middeleeuwse muziekpartituren en ingespeeld op instrumenten die in die tijd al bestonden. Het vechten is geen hack 'n slash maar doordacht blokken en toeslaan, gebaseerd op de gevechtstechnieken die destijds werkelijk werden gebruikt.
En zo ontstaat een totaalervaring die al met al toch wel een zeer rijk en gedetailleerd beeld van die tijd schetst.
Het is niet meteen beter of slechter, maar wel anders dan de gebruikelijke manieren om je in geschiedenis te verdiepen, zoals het lezen van boeken of bezoeken van musea. De game-vorm zal voor veel jongeren wél de laagdrempeligste manier zijn om in een geschiedenis te duiken.

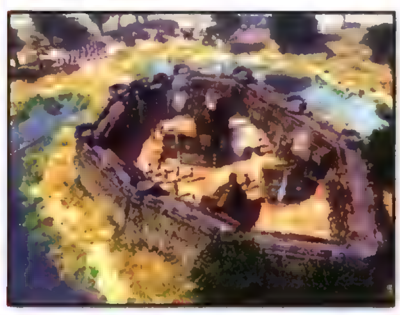
OORLOGEN

Dat games uitstekend dienst kunnen doen om je bepaalde periodes uit de geschiedenis te laten beleven, had iemand begin jaren zeventig ook al bedacht. Zo verscheen reeds in 1971 The Oregon Trail, een text adventure waarin de speler anno 1848 een wagon met kolonisten door het woeste Amerika moest leiden. De game was oorspronkelijk ontwikkeld als lesmateriaal voor Amerikaanse scholen, wat mogelijk verklaart dat er maar liefst 65 miljoen exemplaren (inclusief latere iteraties) van verkocht zijn.

In de jaren negentig en nul verschenen vele strategiespellen die je diverse klassieke culturen lieten ontwikkelen, bijvoorbeeld in series zoals Civilization, Cossacks en Total War. Uiteraard ging het daarbij vaak om het in de pan hakken van andere culturen.
Historische oorlogen zijn ook altijd interessant geweest voor ontwikkelaars van schietspellen. Zo verschenen in de jaren tachtig diverse Vietnam-games en de eerste games die je naar de Tweede Wereldoorlog verplaatsten, waaronder Castle Wolfenstein en Silent Service. Inmiddels bieden Battlefield 1 en Call of Duty: WWII bijzonder realistische ervaringen van respectievelijk de Eerste en Tweede Wereldoorlog.
Toch blijft de Assassin's Creed serie voor mij de ultieme serie om je mee in andere tijden te wanen. Helemaal wanneer binnenkort de 'Discovery Tour' update voor Origins verschijnt.

weetje • weetje

Mocht je je afvragen waarom geweldige historische strategiegames als Civilization, Age of Empires (zie screen), Rise of Nations en Europa Universalis bij onderstaand overzicht ontbreken: dat komt omdat ze je zo'n beetje de complete menselijke geschiedenis laten naspelen, en dus niet zo specifiek op een bepaalde historische periode gericht zijn als de wél gebruikte games.



OUDERWETS

De Discovery Tour maakt van Assassin's Creed: Origins een sandbox waar je zonder missies of gevechten doorheen kunt rennen, rijden of vliegen, eventueel geleid door een gids die je achtergrondinformatie levert.
Dat is niet alleen goed nieuws voor mensen die net als ik niet zo dol zijn op de Assassin's gameplay (hoewel sterk verbeterd in het laatste deel) maar ook voor mensen die niks met games hebben, maar wél geïnteresseerd zijn in de mogelijkheid door prachtig vormgegeven simulaties van historische plaatsen te wandelen.
Natuurlijk blijven historici de ontwikkelaars van Ubisoft wijzen op schoonheidsfoutjes en te vrije interpretaties van de geschiedenis (zoals de te losbandige Cleopatra uit Origins momenteel een ding is), maar dat is alleen maar goed: het houdt de discussie levend. Geschiedenis ligt zelden vast, weten historici. En zolang er geen giant enemy crabs uit het zand opduiken, geniet ik met volle teugen van mijn tochtjes door het oude Egypte. Met de adelaar Senu vlieg ik over de Nijl naar het majestueuze Memphis. En ik denk: wat ouderwets eigenlijk, die diorama's in musea. ✖



Call of Duty: WWII

(1944 - 1945)

Geholpen door de nieuwste techniek, is Call of Duty: WWII op dit moment toch wel de fraaiste, meest realistische WWII-game die je kunt spelen. Al liet de eerste Medal of Honor je zo'n twintig jaar geleden al een vergelijkbare campagne door Europa beleven. Leek me toch wel goed dat laatste effe te melden, voor het historisch perspectief.



L.A. Noire

(1947)

1947 was het gewelddadigste jaar uit de geschiedenis van LA. Tja, dat krijg je met al die soldaten die terugkeren uit WWII en dus wel wat geweld gewend zijn. Door historisch accurate kleding, auto's en gebouwen wordt de sfeer van het LA van zo'n zeventig jaar terug zeer overtuigend neergezet in deze originele detective-game.



Call of Duty: Black Ops

(1961 - 1968)

Black Ops voert je mee langs enkele heftige conflicten in de roerige jaren zestig; van de invasie in de Varkensbaai tot het TET-offensief tijdens de Vietnamoorlog. Uiteraard is het verbindende verhaal pure fictie, maar de drukkende sfeer van de Koude Oorlog en de Russische dreiging zijn goed getroffen.



GTA: Vice City

(1986)

Vice City is nou niet meteen geschikt voor geschiedenislessen op de basisschool, maar geeft toch een puik beeld van de maffe jaren tachtig. Inclusief foute kleding en kapsels, het decadente materialisme, alsook de glam-metal, gladde synthesizer pop en lekker rauwe hiphop uit die tijd. Dus 't is sowieso een heerlijk lesje muziekgeschiedenis.



Medal of Honor

(2001 - 2002)

Met de reboot van de serie in 2010 verplaatste de first-person shooteractie van Medal of Honor zich naar de woestijn van Afghanistan. Uiteraard niet voor een vakantie, maar voor de zoveelste oorlog in dat gebied, losjes gebaseerd op de Amerikaanse Operation Anaconda die daar aan het begin van het huidige millennium plaatsvond.

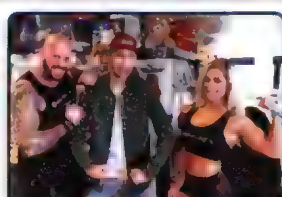
De PU-redactie blikt terug op 2017



2017 was een legendarisch jaar voor gamers, met 27 oktober als meest memorabele dag: de dag dat drie topgames tegelijk uitkwamen! En het voorjaar dan... Horizon Zero Dawn, Nier: Automata en een nieuwe console van Nintendo met The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Ja, jongens; die hebben we allemaal dit jaar kunnen bevingeren. Maar afgelopen jaar hebben we niet alleen maar op feesttoeters geblazen; er waren ook flinke fuck ups, lame lootboxes en tergende teleurstellingen. Je leest het allemaal in dit prachtige jaaroverzicht.



UITGEVERSACTIE VAN HET JAAR



Het was misschien niet eens de beste actie van het jaar, maar de hele situatie was... mja, toch wel iets om hier effe in het zonnetje te zetten. Binnen Reshift (onze uitgever) zitten we ergens achterin het pand weggepropt. Op zich helemaal prima, heeft er niemand last van ons... en Wouter kan ongegeneerd de hele dag z'n 'Piemellied' zingen. Stel: je wil naar onze redactie lopen, dan moet je door een grote vergaderruimte wandelen, waar vrijwel nooit iemand zit... Maar net op het moment dat Microsoft bij ons langskwam om met twee bodybuilders de Xbox One X te showen, was er een belangrijke presentatie van een andere Reshift-uitgave gaande waar, jawel, vrijwel het hele bedrijf bij aanwezig was! Zestig mensen zaten te loeren hoe ik twee bodybuilders in weinig verhullende outfits door de mensen begeleidde om daarna achter de glazen deuren, met ons te gaan armpje drukken. Niemand keek meer naar de presentatie, maar wel naar die gasten 'die de hele dag spelletjes spelen'. Top.



REDACTEUR VAN HET JAAR



De makkelijkste categorie van 2017 is wel deze, want voor de redacteur van het jaar is er eigenlijk maar één echte kanshebber: de eindbaas, de legende, De Ed (wat trouwens een anagram is, hihi). We zouden graag zeggen dat hij elke maand met tomeloos enthousiasme aan de PU werkt, maar die emotie straalt nou niet echt van de man af, ofzo. We weten wel dat hij eindeloos veel inzet en passie toont voor ons blaadje, want dat straalt van elke pagina af, elke maand weer. Deze man werkt zich het schompes, dames en heren, en of het nou weekend is of Ed een vrije dag heeft opgenomen, de 'je bent weer de laatste'-mailtjes blijven komen!

Dus, bij deze: Ed is de eindbaas/redacteur/PU-meester van het jaar! En het mooie is; dit stukje leest hij sowieso, dus nu weet hij het ook. [Zelden zo'n fraai stukje proza gelezen, alleen jammer dat het zo laat binnenkwam, en 'De Ed' is geen anagram maar een palindroom - Ed.]

VETSTE 4K HDR GAME

Het is vooral de combo van 4K en HDR die games veel mooier maakt, en de PS4 Pro en Xbox One X laten zien wat er op dit moment mogelijk is.

De allervetste 4K HDR-game is Gears of War 4 op de Xbox One X. Gears 4 draait in native 4K met HDR-ondersteuning en de eerste keer dat ik de game zag op mijn Oled viel m'n bek open en moest ik de controller effe neerleggen om te beseffen wat mijn ogen hier beleefden. De textures zijn bizar scherp en de combo met het brede kleurenspectrum en de prachtige felle highlights is magisch. Zodra je Gears 4 in 4K HDR hebt gezien, wil je nooit meer op een 1080p tv gamen.

Een goede tweede is GT Sport. Kazunori Yamauchi heeft een ziekelijk oog voor detail en dat komt prachtig in beeld in 4K HDR. In replays en Photo mode zijn de auto's en omgevingen bijna niet meer van echt te onderscheiden.



JAPANSE REVANCHE



Men heeft de afgelopen jaren regelmatig geroepen dat de Japanse game-industrie op z'n gat ligt, maar niemand die dat na 2017 nog durft te beweren. Elke belangrijke Japanse release wist dit jaar namelijk te overdonderen, waarbij Nintendo natuurlijk de troepen leidde. Met de release van de Switch wisten zij namelijk de technologische saaiheid van een gehele generatie te doorbreken. En geloof me als ik zeg dat dit apparaat alleen door Japanners ontworpen had kunnen worden, want in dat land begrijpt men handhelds beter dan waar dan ook.

Om nog maar te zwijgen over de manier waarop Nintendo qua software wist te domineren: zowel Breath of the Wild als Super Mario Odyssey voldeden aan de hoogste verwachtingen, ARMS was een frisse wind in het fighter genre, Splatoon 2 wist de verslavende formule van z'n voorganger te perfectioneren en met Mario Kart 8 Deluxe brachten ze een tijdloze Wii U-klassieker naar een toffer platform.

Maar ook de rest van game-ontwikkelend Japan bewees dat ze niet alleen daadwerkelijk relevant zijn, maar nog altijd tot de top van de industrie behoren. Team Ninja wist met Nioh de eerste Dark Souls kloon te maken die minstens net zo wist te imponeren als zijn inspiratiebron (iets waar geen enkele westerse poging zelfs maar bij in de buurt is gekomen). Nier: Automata overtrof de eerste Nier, een geliefde culthit, door filosofische vragen te stellen over wat het betekent om mens te zijn, terwijl je robots in elkaar hakt à la Platinum-Games. Persona 5 bewees dat niemand turn-based rollenspellen beter begrijpt dan Japan en dat er tevens weinigen zijn die van dat land kunnen winnen als het om stijl en swagger gaat. Gravity Rush 2 maakte van een geliefd doch relatief onbekend PS Vita spelletje een onvervalste AAA-game voor de PS4, Resident Evil 7 was voor de eerste keer in jaren weer echt doodeng (vooral in combinatie met VR!) en Yakuza 0 (zie screen) was natuurlijk dé glorieuze samensmelting van de twee extremen die Japan in onze ogen Japan maken: rauw drama en over de top belachelijkheid.

2017 was een van de beste gamejaren ooit, maar besef goed dat dat mede aan het land van de rijzende zon te danken is.



DE REIKSTHALZENDE GAME

Het was absoluut een fantastisch gamejaar, maar nu we al met een half been in 2018 staan, kijken we ook al reikhalzend uit naar het komende gamejaar. Want verdorie nog aan toe, we kunnen alweer bijna aan de slag met Red Dead Redemption 2! Een vers cowboy avontuur dat zich af gaat spelen voor de gebeurtenissen van het eerste deel en waar je als onderdeel van een bende het Wilde Westen onveilig maakt, banken gaat overvallen en natuurlijk een kaartje legt in de saloon.

Waar het verhaal altijd een ijzersterke pijler is van Rockstar games, zijn de details en extra's die je in de wereld kunt uitspoken, misschien nog wel belangrijker. Zeker als je kijkt naar de mogelijkheden van Red Dead Redemption online, waarin je met je vrienden waarschijnlijk bendes kunt vormen en ook het Wilde Westen online naar je hand kunt zetten. Hoe vet is dat?!





RACEGAMES OP TOPSNELHEID

Met games als GT Sport, Forza 7, Project Cars 2, DiRT 4, WRC 7, NFS: Payback, F1 2017 en zelfs de WipEout: Omega Collection zaten de racefans er afgelopen jaar verdomd warmpjes bij. Het zijn stuk voor stuk ook goede games, die allemaal nette scores kregen met Project Cars 2 als absolute winnaar. Het komt niet vaak voor dat er zoveel keuze is qua racegames, maar 2017 gaat de boeken in als een van de beste jaren ooit.

Ik begrijp echt dat een race setup met een stoel, stuur en pedalen niet goedkoop is, maar er is geen beter moment geweest om er een plekje voor vrij te maken. Games als GT Sport, Forza 7 en Project Cars 2 wil je niet meer met een controller spelen. Het is bijna een belediging voor de game!





CHARACTER VAN HET JAAR: SIGRUN ENGEL

Je dacht zeker dat hier een of andere stoere, al dan niet kale, inwisselbare soldaat met ballen van staal kwam te staan? Nee, natuurlijk niet, zulke personages zijn veel te makkelijk om te verzinnen.

Iemand als Sigrun Engel daarentegen, gaat tegen alle (game-)clichés in! Deze, ehm... volslanke dame is de dochter van Irene Engel, schurk in Wolfenstein II: The New Colossus, maar al vanaf de eerste scène waarin ze voorkomt, is het duidelijk dat ze dit vreselijke lot niet schouderophalend accepteert. Sigrun maakt gedurende de campaign van Wolfenstein II een achtbaan aan emoties mee, en hoewel haar Duitse accent misschien een tikkie overdreven is, is bijna elke scène waarin ze voorkomt een pareltje van knap geschreven drama. En dat voor een shooter!

Dus daarom een veder in den aarsch van Machine Games, want ze hebben het weer gelapt om een vrij traditionele shooter kneiterorigineel te maken door middel van sterke personages en drama met een subtiele knipoog.





De beste games van 2017

3 DESTINY 2
Ik heb de eerste Destiny niet gespeeld, dus ik ging er blanco in en heb er verdomd veel uren in doorgebracht. Had niet verwacht het zo tof te vinden.

2 F1 2017
En niet omdat Verstappen in zo'n bakkie rijdt, maar gewoon omdat het voor mij de leukste racegame van het jaar was. En het is niet alsof er geen concurrentie was op vier wielen.

1 WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS
Dit is SP zoals SP moet zijn; The Last Us, Half-Life categorie. Pakkend, afwisselend, oogstrelend, spraakmakend en extreem goed in elkaar gestoken.



De beste games van 2017

3 NIOH
Dark Souls meets Ninja Gaiden. Verdomme, wat is Nioh geweldig.

2 THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD
De tweede open-wereld game ooit die de noodzaak van een absurd gigantische open wereld wist te rechtvaardigen (de eerste was The Phantom Pain). Ook wist het op dat gebied te excelleren: zelfs na tweehonderd uur wist ik nog mooie dingen en prachtige plekjes te ontdekken. De wereld van Zelda heeft nog nooit zo echt gevoeld.

1 SUPER MARIO ODYSSEY
Mario bewees dit jaar wederom de Koning der Videogames te zijn. Ook deze game riep het gevoel van avontuur op dat bij het verkennen van open werelden komt kijken, maar dat was inclusief de strakheid van goed ontworpen hindernisbanen die lineaire games vaak zijn. Combineer dit met een nieuw, uitgebreider arsenaal aan moves waardoor je op creatieve wijze de game lijkt te kunnen breken en je hebt een game die een ode is aan pure, onvervalste gameplay. Long live the king!



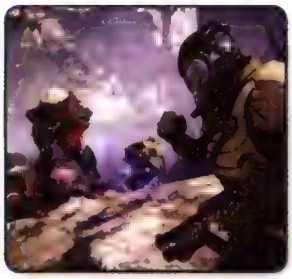
PIJNLIJKSTE AFSCHEID

Mocht je er nog eentje hebben, koester 'm, want in 2017 is de productie van de Kinect officieel gestopt. Niet dat we dat ding vaak gebruikten, maar het is stiekem best leuk om na vijf Fristi's een of andere gekke dansgame aan te slingeren en effe lekker los te gaan... of ben ik de enige die dat doet?
Anyway, in 2017 hebben we niet alleen afscheid genomen van de Kinect en ongetwijfeld nog allemaal andere leuke en fijne dingen, maar ook van onze Jan 'Gold Card' Meijroos. En nu kan ik hier allemaal slechte kutgrapjes gaan neerzetten, maar als ik voor de hele redactie mag speken: we vinden het nog steeds klote dat je nu niet meer elke week te laat kan komen op de 'weekmeeting', want we missen de saucijzenbroodjes...Okay, zonder dollen nu: het ga je goed Jan!



MIJN GROOTSTE TELEURSTELLING

Mass Effect: Andromeda. Na een veelbelovend begin zakt het spel al snel naar niveautje 'goed verhaal, lekker kort ook.'



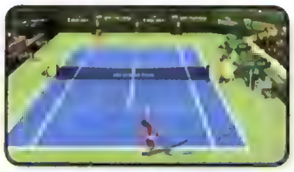
De Knights of the Frozen Throne uitbreiding voor Hearthstone pakte voor mij als Hunter-speler heel vervelend uit. Ik ben zelfs voor het eerst in jaren een maandje met de game gestopt. Hopelijk komen mijn enthousiasme en winstreaks met de nieuwe uitbreiding Kobolds en Catacombs weer een beetje terug.



Dat ik na een iets te gezellige gameborrel m'n dure Dolce & Gabbana bril in de trein heb laten liggen, of in de bus, of... ergens. Dat is natuurlijk een enorme fuck up en geen teleurstelling... maar een fuck up? Ik?



Ik was op de E3 helemaal klaar om de nieuwe tennisgame van de mensen achter de Topspin-serie (dat vind ik dus leuk) te zien. Ik werd aan een tafel gezet met een dev. en de beste man kon me niks laten zien... zelfs geen logo. Beetje teleurstellend wel.





Ook al is er genoeg te spelen op het apparaat, de 4K (HDR) lineup van de Xbox One X is om te janken. En dat is toch echt waar het ding voor is gemaakt. Maar misschien nog erger: er is bijna geen enkele aangekondigde titel die hier verandering in zou kunnen brengen. Ik heb dus nog steeds geen reden om over te stappen op een 4K TV.

De beste games van 2017

3 MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE
Als iemand die altijd een pesthekel heeft gehad aan de Rabbids, was ik niet direct enthousiast toen de samenwerking met Mario werd aangekondigd. Maar wat een geweldig strategie-avontuur is het geworden! En Rabbid Peach is eigenlijk best grappig.

2 SUPER MARIO ODYSSEY
De avontuurlijke elementen uit de eerste 3D Mario's had ik decennialang gemist – en toen kwam Odyssey om ze tot zeldzame, compleet gestoorde hoogten op te stuwen. Verrassende vernieuwingen gecombineerd met 'goud van oud': alles wat een fan van Mario zich kan wensen.

1 THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD
Zo vol van betovering en verwondering ben ik in een game lang niet geweest. Het spelen met systemen en de acties van Link in die geweldige, consistente, overal weer verbazingwekkende wereld was het leukste wat ik deed in 2017.





De beste games van 2017

3 UNCHARTED: THE LOST LEGACY
Stiekem moet ik nog steeds huilen omdat Naughty Dog de nek van Nathan Drake heeft omgedraaid. Gelukkig hebben Chloe en Nadine laten zien dat er ook zonder Drake nog flink wat leven zit in de Uncharted serie. The Lost Legacy is hopelijk geen eenmalig uitstapje geweest.

2 HORIZON: ZERO DAWN
Killzone was nooit echt mijn ding, maar Horizon: Zero Dawn maakte mij oprecht trots op 'onze' Guerrilla Games. Aloy, maar vooral de wereld vol met oude dino-machines, heeft diepe indruk op me gemaakt en ik beleef het feestje op dit moment opnieuw met de fantastische The Frozen Wilds DLC.

1 PERSONA 5
Tijdens mijn trip voor Square Enix naar Tokyo zat ik als het ware middenin Persona 5 omdat de verschillende wijken in Tokyo perfect zijn nagemaakt in die game, en het was alsof ik live door de gamewereld liep. Een van de vetste JRPG's ooit gemaakt en sowieso mijn game of the year!





BESTE PC GAME



PlayerUnknown's Battlegrounds kwam in maart in Early Access op Steam en in een paar maanden heeft het de harten van PC-gamers gestolen. Niet omdat de game zo ontzettend goed is, want er valt genoeg op aan te merken, maar het concept is zo verdomde sterk! Honderd lui in een vliegtuig, spring eruit waar je wil en vecht voor je leven op een steeds kleiner wordend stuk van een eiland; het is zo simpel, maar de combinatie van looten, tactiek en nagelbijtende, adrenalinepompende momenten zal zich in je hoofd nestelen en is daar dan bijna niet meer uit te slaan. Ieder potje is weer anders, en er is vrijwel geen game die de intensiteit van PUBG kan evenaren.
Deze game heeft PC-gaming weer vol op de kaart gezet, en dat is zeker een award waard, want dankzij dit succes kunnen Xbox gamers er nu ook van gaan genieten.



CONSOLE VAN HET JAAR

Ik hoor mezelf nog voor de release van de Nintendo Switch zeggen: "maar welke games ga je dan spelen op die Switch?" Eind 2017 weet ik wel beter en ik draag nu dagelijks de nieuwe spelmachine van Nintendo, plus een fraaie collectie aan titels, met me mee naar de redactie.
En niet alleen zijn de games die je kan spelen op de Switch meer dan okay (een paar titels mogen zelfs niet ontbreken in je collectie!), je hebt ook nog eens een rockende hybride van een handheld en een console in je knuisten, of aan je platte scherm hangen. De Nintendo Switch is awesome. Punt.





Tot mijn gigantische teleurstelling wist For Honor mij niet langer dan enkele middagjes te boeien; stiekem had ik gehoopt dat het me net zo lang zou weten te bekoren als multiplayer Dark Souls. Een nog grotere teleurstelling kreeg ik toen ik hoorde dat Simon The Evil Within 2 mocht reviewen. Dat heeft die jongen prima gedaan hoor, maar verdomme, dat had ik willen doen!



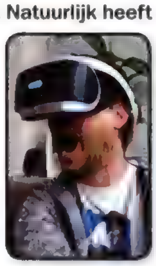


De nasty nasmaak die de microtransactions aan een voor de rest prima Star Wars Battlefront II geven. Een blunder is niet vaak slechter getimed geweest dan deze!





Het nog immer ontbreken van echte system sellers en apps voor VR! Ik ben nog steeds heilig overtuigd van de potentie, maar het wordt ook voor mij steeds lastiger om die te verdedigen. Natuurlijk heeft zo'n nieuwe techniek tijd nodig en het gaat ooit goedkomen, maar wel veel langzamer dan ik had gedacht.



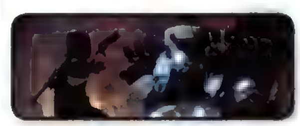


Need for Speed Payback. Mager verhaal, corny onliners en een structuur van gameplay die je urenlang dezelfde races laat grinden om verder te komen. Of je kan natuurlijk een lootboxje kopen... Fuck dat!





Destiny 2 is echt een goeie game, maar het moest mijn nieuwe religie worden. Het origineel heeft jarenlang grote invloed op mijn leven en vrije tijd gehad. Destiny 2 kwam, ik speelde 'm uit en legde 'm weg. Dat is best een teleurstelling, maar aan de andere kant, ik heb nu wel een leven. Ook iets waard. Denk ik...



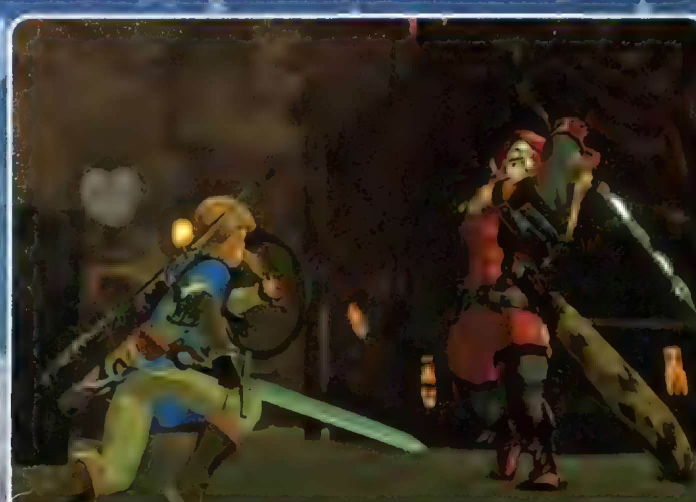


De beste games van 2017

3 NIOH
Sorry Horizon, het was nipt, maar Nioh had (bijna) alles. Dark Souls-achtige gameplay, een moeilijkheidsgraad om mee thuis te komen, een fantasievol, feodaal Japan en een heerlijk lootsysteem. Jammer dat het verhaal zo fucking gaar was.

2 NIER: AUTOMATA
Na het uitspelen van NieR stak ik een sigaret op en stortte ik mezelf in een existentiële crisis. Wat moest ik nu met m'n leven? Niet meer dit soort briljante games spelen in ieder geval, want die zijn er niet. Beste game van de wereld, want Zelda is van een andere planeet.

1 THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD
In de voetbalwereld wordt weleens gezegd: voetballer X is de beste voetballer van de wereld, want Messi is van een andere planeet. Zo voelt Zelda voor mij. Een game zó goed, die staat boven de basale vergelijking met andere games.
PS: CR7>Messi, maar anders werkt mijn verhaal niet.



De beste games van 2017

3 HORIZON: ZERO DAWN
Wie had ooit gedacht dat de makers van de lineaire shooter Killzone op de proppen zouden komen met een ijzersterke open-wereld RPG? Horizon: Zero Dawn zit zo boordevol details, prachtige omgevingen en verslavende gameplay dat ik er vele tientallen uren in heb gestoken. Ik heb zo genoten van de vette mechanische dino's en de toffe afwisselende combat dat Horizon absoluut een plekje in mijn top drie verdient!

2 DESTINY 2
Het tweede deel overtreft het eerste deel op bijna alle fronten, en heeft me opnieuw uren beziggehouden. Er is zeker nog wel het een en ander aan te merken op de end game, maar daar staat wel tegenover dat ik weer heb kunnen genieten van tientallen uren overheerlijke shootergameplay, fenomenale werelden en een bevredigend lootsysteem.

1 PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS
Als je me van tevoren had verteld dat ik dit jaar een Battle Royale game in m'n top 3 zou zetten, had ik je voor gek verklaard. Maar verdorie nog aan toe, wat wist deze game me dit jaar aan m'n PC te kluisteren! En dit is nog maar het begin hoor, het gaat nog veel groter worden! Wat ik je brom.



MIJN GROOTSTE FUCK UP

Tijdens het reviewen van Breath of the Wild liep ik vast in een kamertje aan het eind van de dievengrot. Ik kwam met geen mogelijkheid verder, en omdat ik de game lang voor release speelde, was er op internet ook niks te vinden. Uiteindelijk moest ik dus gewoon stasis gebruiken om een opening te maken, begreep ik nadat ik bij Nintendo om hulp had gevraagd...

Dat ik van m'n moeder een potje Wordfeud verloor.

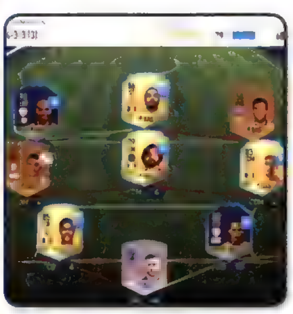
Fuck up? Ik? Dacht het niet.

Het was niet echt mijn schuld (dat is het nooit), maar het moment dat m'n PlayStation vlak voor het einde van Silent Hill 2 kapot ging... Absoluut dieptepunt. En dat terwijl ik een kwartier eerder die PlayStation nog belachelijk maakte omdat ie nog steeds feilloos werkte. Okay, misschien was het toch mijn schuld.

Ik riep dat het tof zou zijn als we alle PC-games van het najaar zouden testen op eenzelfde systeem, met drie verschillende videokaarten. Had ik dat maar nooit gezegd, want damn, dat is me toch een pokkenwerk! Ik ben hele dagen kwijt geweest met het in- en uitschroeven van videokaarten en het aantal frames per seconde tellen per game, in 1080p én 4K. Ik heb er nog steeds nachtmerries van. Maar aan de andere kant, nu kun je de resultaten wel bekijken op pu.nl/fpsindex.

MEEST GESPEELD IN 2017

FIFA 18, en dan met name Ultimate Team. Die shit is gewoon zo extreem verslavend! Daarbij moet ik natuurlijk in shape blijven om Tjeerd z'n jaarlijkse pak rammel te geven.



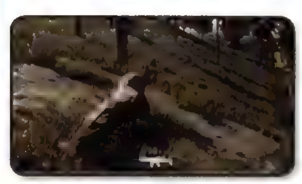
Ik heb zo'n honderd uur in Breath of the Wild gestoken, niet slecht voor een singleplayer game. Ben benieuwd of de komende DLC de teller nog veel verder zal laten oplopen.



Woordjacht op de iPad. Honderden potjes solo en nog veel meer met m'n vrouw. En zolang ik van m'n vrouw win, blijf ik 't een enorm leuk spelletje vinden.



Er zitten heel wat uren in Mario Kart 8 Deluxe, want die game heb ik dagelijks met een collega gespeeld in de trein en maakte de ov-trip toch een stuk aangenamer. Maar de game die het meest aan heeft gestaan, is Player Unknown's Battlegrounds. Heeft er iemand nog wat tijd voor me? Want ik wil meer PUBG spelen.



Dat is een toss-up tussen PUBG en Counter-Strike: Global Offensive, maar omdat ik m'n ei over PUBG al uitgebreid heb gelegd, wil ik hierbij nog even benadrukken dat Counter-Strike mij al zestien jaar(!) weet te boeien. Dit jaar ben ik weer verenigd met mijn oude Counter-Strike makker en ik geniet weer als vanouds. Koning van de shooters dit.



De beste games van 2017

3 SUPER MARIO ODYSSEY
Je hebt gewoon niets te klagen als je blij door de Kingdoms van Super Mario Odyssey stuitert.

2 HORIZON ZERO DAWN
Misschien minder lang houdbaar dan de allerbeste open-wereld games, maar alsnog een zinderend, kleurrijk en spectaculair avontuur.

1 TOTAL WAR: WARHAMMER 2
Wegens de najaarsdrukte heb ik hier minder tijd in kunnen stoppen dan ik had gewild, maar ik ga zo hard op deze serie. Dino's vs dragons ftw!





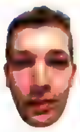
De beste games van 2017

3 RESIDENT EVIL 7: BIOHAZARD
Vaak begin ik heel enthousiast aan games en dan heb ik op een gegeven moment gewoon geen zin meer om verder te spelen. Dat had ik dus niet bij RE7. Het begin vond ik ijzersterk en al werd de game naar het einde toe iets minder; ik kon maar niet stoppen. Lekker hoor.

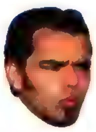
2 PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS
167 uur staat er op de teller en nog steeds kriebelt het elk moment van de dag om deze Battle Royale game te gaan spelen. Een potje kan binnen een minuut over zijn of een half uur duren, maar elk potje is retespannend en heeft een eigen verhaal. Als je me zoekt, vind je me op de servers van PUBG.

1 SUPER MARIO ODYSSEY
Alles wat gaming is, komt voor mij samen in Super Mario Odyssey. Je moet niet lezen wat er goed is aan deze titel, dat moet je beleven. Dus heb je dat nog niet gedaan... ga eens doen dan!





Ed houdt ongetwijfeld een lijstje bij met al m'n 'fuck ups', dus gooi er maar eentje in Ed [Ik hou dat idd bij en je kunt hier binnenkort een special van zes pagina's over verwachten - Ed]



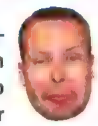
Normaal weet ik alle games te spelen die ik echt graag wil spelen voordat een jaar eindigt, maar in 2017 ben ik nog steeds niet aan Horizon: Zero Dawn toegekomen. Wetende hoe lyrisch iedereen over die game is, blijf ik het gevoel houden dat ik wat gemist heb.



Boertjes gelaten tijdens iets wat een prima ONS had kunnen worden. Geen magnetronmaaltijd eten voor een date, people! Oh, op professionéél vlak? Destiny 2 preview een dag voor embargo online knallen. Er is geen betere manier om uitgevers pissed te krijgen!



Begin van het jaar miste ik een vliegtuig naar de UK. Na croissantjes en koffie te hebben gehaald, liep ik op m'n dooie gemak naar de gate, maar eenmaal aangekomen was die al gesloten. Er bleek een paar uur daarvoor een aanslag te zijn geweest in Frankrijk, waardoor wereldwijd de beveiliging op de vliegvelden was aangescherpt. Betekende dat de gate een half uur eerder dicht ging. Ik hoorde later dat ze me nog meerdere keren hadden omgeroepen, oops!



Een weekend mijn vriendin naar een vriendin sturen omdat ik de multiplayer van Call of Duty WWII wilde uitwonen. Bleken de servers constant down. Had ik dus beter mijn vriendin kunnen... eeh nee, dat kan ik niet maken.

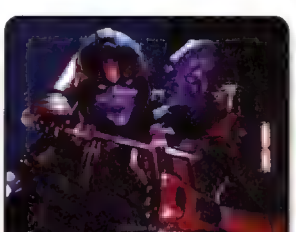


In Breath of the Wild heb ik al dik over de tweehonderd uur zitten, en dat is nog exclusief de laatste DLC. Toch ben ik er vrij zeker van dat Super Smash Bros. for Wii U ook dit jaar weer m'n meest gespeelde game is, aangezien ik die letterlijk nog dagelijks online speel.





XCOM 2 wint die prijs voor het tweede jaar op rij! Dit keer vanwege War of the Chosen (fantastische DLC) en de community-mod Long War 2. Eeuwig houdbaar die game nu, is gewoon eng.





Persona 5, geen twijfel over mogelijk. Ik heb er met liefde weken van mijn leven voor opgegeven en ben dan ook de trotse bezitter van de Platinum Trophy. Door de muziek, typisch Japanse sfeer en de meesterlijke old skool JRPG gameplay kon ik er geen genoeg van krijgen.





Moet ik dat nou echt nog zeggen? Het is immers elk jaar dezelfde...





Als we Yakuza's mogen optellen, dan winnen Kiwami en Zero het misschien van Nioh. Maar in Japan doen we niet aan optellen, dus wint Nioh, waarvan ik elk hoekje en gaatje wilde zien. Die optionele boss battle tegen Nobunaga en z'n dooie ijschick kostte me al meer uren dan ik in welke andere game dan ook gestoken heb. Maar I made it!



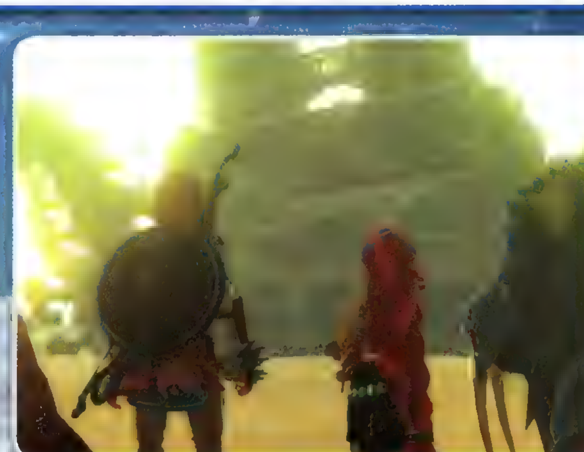


De beste games van 2017

3 SNIPER ELITE 4
Een verrassing? Ach, niet als je weet dat ik Sniper Elite al sinds het eerste deel geweldig vind en in mijn eindejaarslijstje altijd één spel zet waarvan iedereen denkt: why?!? Mijn tip: ga het spelen, baklap!

2 RESIDENT EVIL 7
Mensen die zeggen dat virtual reality niet meer dan een geinige gimmick is, hebben nog nooit Resident Evil 7 gespeeld. Met die gekke bril op je knar komen de schrikmomenten ongeveer twaalf keer harder binnen! De meest intense ervaring van 2017.

1 THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD
Ik denk dat negentig procent van alle gamers Breath of the Wild als GotY heeft en da's terecht. We moeten echt terug naar de dagen van Ocarina of Time voor een game waarin ik me zó heerlijk kon verliezen. Classic.

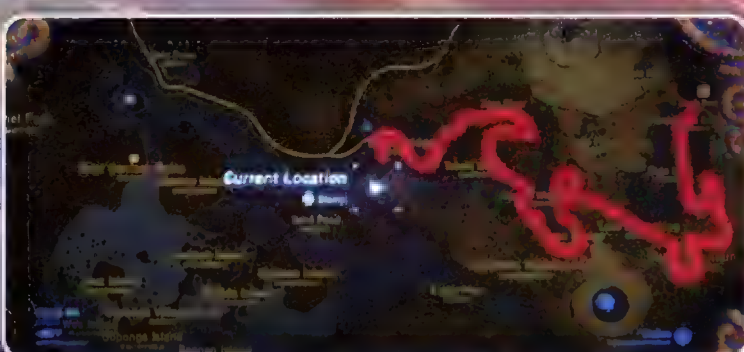


AND THE WINNER IS...

GotY 2017 The Legend of Zelda: Breath of the Wild



Een week nadat we onze Top 3's ter controle naar de Nationale Rekenkamer hadden gestuurd, kregen we de uitslag met accountantsverklaring retour. Breath of the Wild is de beste game van 2017 volgens de PU-redactie. De vier grootste fans beschrijven hun meest fascinerende momenten met de game.



De meest meeslepende momenten in de game beleefde ik zo'n vier tot zes uren na het begin. Ik heb dan al wat wonderlijke plekjes ontdekt, maar het grootste deel van de kaart is nog onbekend terrein. Ik heb al wat extra hartjes, maar vijanden zijn nog steeds bedreigingen. Ik heb de besturing al een beetje in de vingers, maar ontdek tijdens gevechten nog steeds nieuwe tricks. Ik heb al wat extra conditie, maar klimpartijen zijn nog steeds spannend.
En dan besluit ik om eens wat in het verhaal te vorderen en naar het rijk van de Zora te reizen. Het wordt een geweldige, uitputtende tocht over de kliffen langs Zora's River, waarbij ik verdwaal, probeer vijanden sluipend te passeren, uiteindelijk toch maar ga schieten en hakken, en vloek als ik weer eens door elektriciteit word gedood. Als ik uiteindelijk bij het prachtige paleis van de Zora aankom, heb ik echt het gevoel iets bereikt te hebben.
Natuurlijk zitten er veel meer geweldige momenten en uitdagingen in de game, maar dit is me echt bijgebleven als een betoverend en meeslepend stuk van het avontuur, waarbij ik me helemaal door de game en de overweldigende wereld opgeslokt voelde.

Ik klap het tafeltje van de stoel voor me open en zet m'n Switch erop. Zelda: Breath of the Wild springt aan. Ik druk op continu. Het opstijgen van het vliegtuig maak ik niet meer mee. De vlucht zelf ook niet. De landing alleen omdat m'n Switch omvalt.
Een paar uur lang was ik Link, liep ik over groene velden, beklom ik bergen en vrat ik adembenemende uitzichten. Zo'n game-ervaring onderweg, ik ben er dagen van onder de indruk geweest.
Die draagbaarheid vind ik inmiddels normaal, maar Breath of the Wild vind ik nog altijd bijzonder. Er zit iets in die game dat me niet loslaat. Iets magisch. Ik heb dit jaar tientallen (fantastische) games gespeeld, maar er was er één die ik beleefde, in plaats van speelde. Eén waarbij ik de locatie niet op mijn scherm zag, want ik reisde er naartoe, elke keer dat ik de game aanzette.
Ik heb genoeg te zeuren, hoor. Over hoe vijanden verslaan te veel een nutteloze bezigheid is, of over hoe irritant die spring- en renknop geplaatst zijn. Vervelend, maar het neemt niet weg dat er dit jaar maar één avontuur echt buitencategorie was.





Tijdens een van m'n eerste encounters met de angstaanjagende Guardians, kwam ik er per ongeluk achter dat je hun laserstralen kunt pareren. Ik probeerde een ontwijkende move te doen, maar omdat m'n vingers (lees: ik) zo in paniek waren, deden ze iets anders en lieten ze Link slaan met z'n schild... wat er tot mijn grote verbazing voor zorgde dat de vernietigende laserstraal gereflecteerd werd. Helaas kwam ik er al snel achter hoeveel mazzel ik die eerste keer had gehad; blijkbaar heb je maar een fractie van een seconde om zo'n laser succesvol te pareren, want ik heb het daarna nog zo'n keer of tien geprobeerd, maar vele gebroken schilden en sterfgevallen later gaf ik het alsnog op.

Toen ik de volgende dag wakker werd, was ik echter vastberaden om alsnog te leren hoe een Guardian-laser terug te kaatsen. En uiteindelijk had ik 't door: de truc is om te pareren wanneer je hersenen registreren dat het oog van de Guardian blauw flitst (steeds net voor zijn laser-actie). Dus niet anticiperen, maar simpelweg vlotjes réageren. Toen ik dat doorhad, pareerde ik elke Guardian alsof het niets was; ik was nog niet eens halverwege de game en toch was ik al niet meer bang voor wellicht de engste vijand in het hele spel! Héérlijk.





De beste games van 2017

3 HUNTING SIMULATOR
De dieren in Hunting Simulator zijn super alert. Al vanaf honderden meters hebben ze je in de smiezen en rennen ze weg. Je ziet dus wel heel veel reetjes.

2 FISHING PLANET
Als het in Nederland weer eens te slecht weer is voor de gemiddelde huis, tuin en keuken... uuuh... zee, sloot en vijver visser, dan biedt Fishing Planet uitkomst. Het is wel wat minder enerverend dan een gevecht op leven en dood met een voorn, maar je handen gaan er tenminste niet zo van stinken.

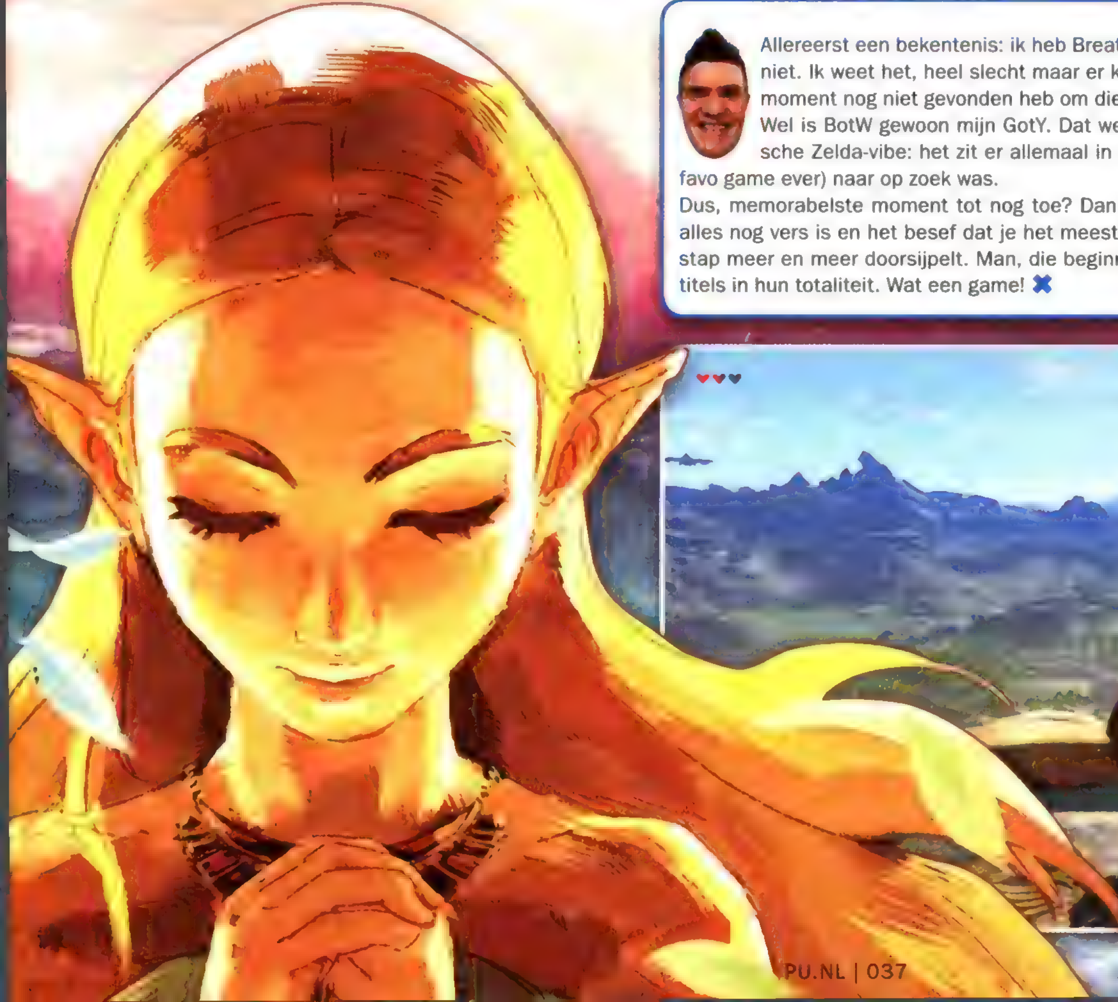
1 FARMING SIMULATOR 2017
Landbouw, veeteelt, bosbouw, honderden voer- en werktuigen, diepe en uitdagende gameplay... een game voor iedereen die 'boer' als geuzennaam beschouwt.



Allereerst een bekentenis: ik heb Breath of the Wild nog niet uitgespeeld. Nog laaaaang niet. Ik weet het, heel slecht maar er komt gewoon zoveel vette shit uit dat ik het juiste moment nog niet gevonden heb om die game echt compléét uit te wonen.

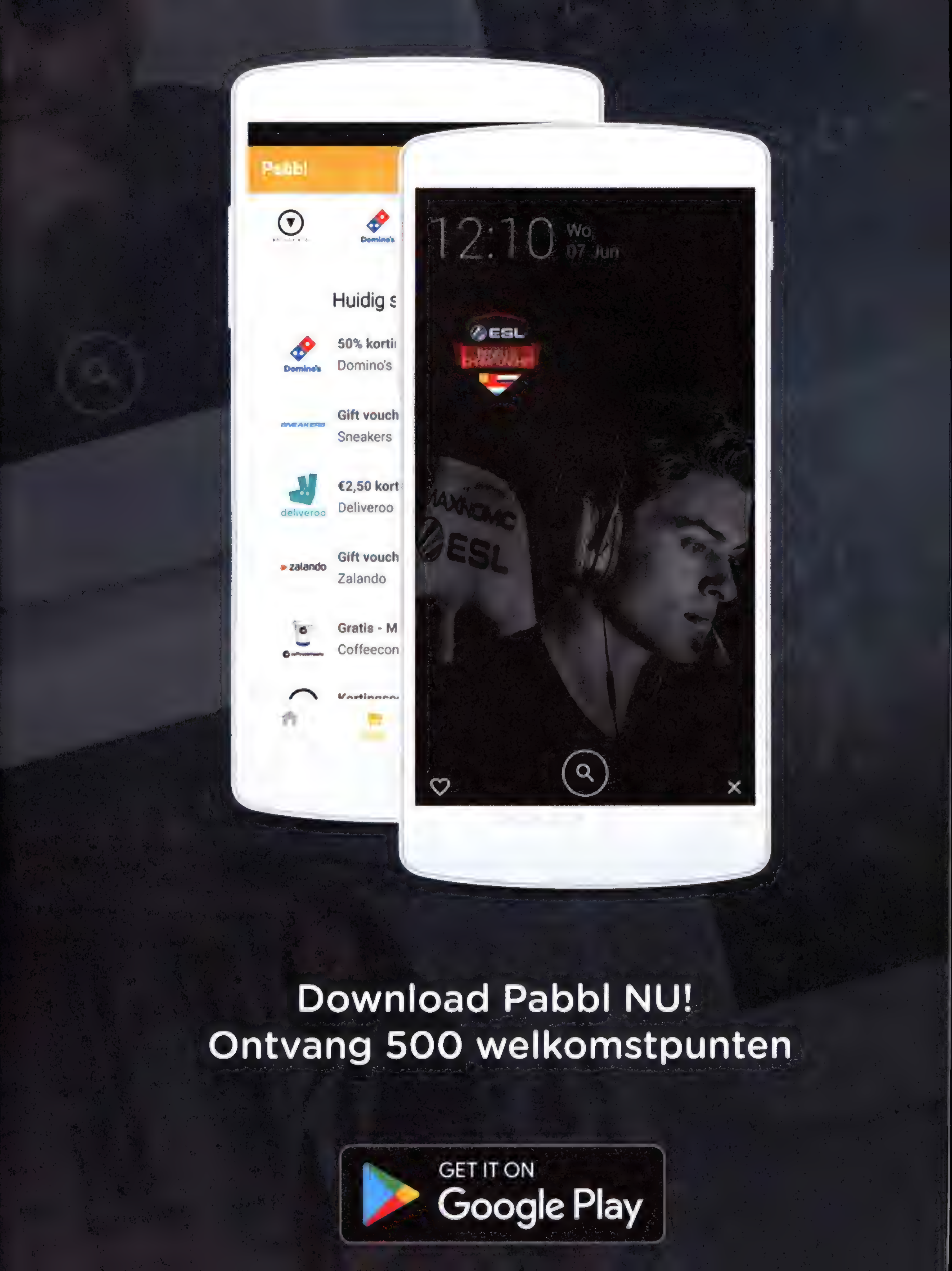
Wel is BotW gewoon mijn GotY. Dat weet ik zeker. De dungeons, het exploren, die typische Zelda-vibe: het zit er allemaal in en is precies waar ik sinds Ocarina of Time (mijn favo game ever) naar op zoek was.

Dus, memorabelste moment tot nog toe? Dan zeg ik toch het begin, op het plateau. Wanneer alles nog vers is en het besef dat je het meest epische avontuur van je leven aangaat met elke stap meer en meer doorsijpelt. Man, die beginregio alleen al biedt meer dan de meeste andere titels in hun totaliteit. Wat een game! ✖






pabbl
'Verdien extra's met je mobiel!'
#1 Ontgrendel je telefoon
#2 Spaar hiermee punten
#3 Wissel deze in voor:
Games
Kortingen
Cadeaus



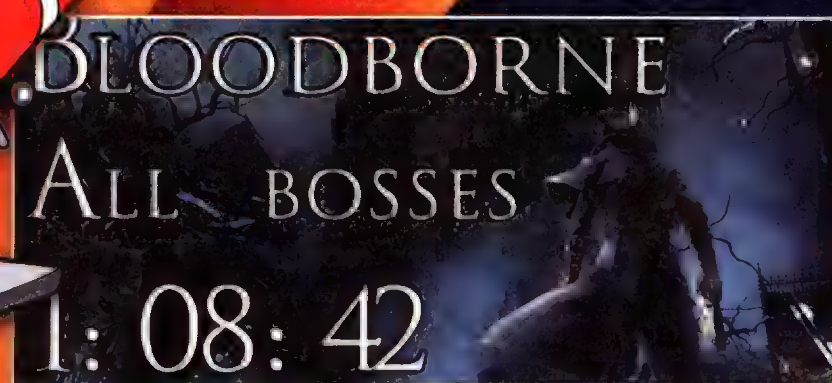
Pabbl
Domino's
50% korti
Domino's
Gift vouch
Sneakers
€2,50 kort
Deliveroo
zalando
Gift vouch
Zalando
Gratis - M
Coffeecon
12:10
Wo
07 Jun
ESL
Download Pabbl NU!
Ontvang 500 welkomstpunten
GET IT ON
Google Play

'HET KAN ALTIJD SNELLER'

DE WONDERE WERELD VAN DE SPEEDRUNNERS



JJ is van het opschieten. Vijf minuten lang in een omgeving zoeken naar een kistje is niks voor hem. Gas op de plank. Maar je hebt types die nog een stapje verder gaan; die spelen complete games uit in de tijd dat JJ een grote bah doet.



Speedrunners. Ik ben er door gefascineerd. En dat komt deels door mijn eigen onvermogen. In FIFA sta ik mijn mannetje wel, maar voor de rest, middelmaat, pure middelmaat. En toen ik dus las dat er gamers waren die Bloodborne in 1 uur en 8 minuten uitspeelden of de credits van Super Mario Sunshine bereikten in 1 uur 51, dacht ik dat ik een spontane aanval van dyscalculie had gekregen. Want hoe dan? Ben ik nou de langzaamste dwaas ter wereld of zijn zij zo goed?

OMDAT HET KAN

Deze vraag leidde mij naar de mannen en vrouwen van de Benelux Speedrunners Gathering (BSG). Een club die sinds 2016 via hun events en streams het merkwaardige fenomeen van speedrunnen in ons land promoot en maar één doel voor ogen heeft: in een allejezus tempo games uitspelen. Zij hielpen mij hun wereld een beetje te begrijpen.

De vraag stellen 'waarom wil je games die met veel liefde in elkaar zijn gesleuteld en je prachtige omgevingen, vernuftige sidequests en spectaculaire cutscenes voorschotelen, in hemelsnaam in een waanzinnig tempo afraffelen', is 'm meteen beantwoorden. Omdat het kan; meer hoef je er niet achter te zoeken.

De een speelt een game om zich in een avontuur onder te dompelen, de ander om de beste te worden, weer een ander om alles te verzamelen en sommigen willen nou eenmaal zo snel mogelijk de eindcredits zien.

RTA & TAS

Speedrunning is volgens de BSG in een paar jaar tijd uitgegroeid tot een heuse tak van eSports. Er worden overal ter wereld competities en toernooien gehouden en de wereldrecordhouders hebben een heldenstatus in de scene.

Er zijn twee soorten speedrunnen. Je hebt RTA (real time attack), ofwel het zo snel mogelijk uitspelen van videogames en de TAS (tool-assisted speedrun), speedrunnen met behulp van een computer om zo het theoretisch optimum te kunnen bereiken. In simpele woorden: in RTA ga je hard met je handen, in TAS met behulp van techniek.

RTA is het populairst en daarin staat Nederland aardig op de kaart. Gasten als Dutchj, Sevens1ns, Crrool en Kinnin11 zijn pure wereldtop in diverse games. En we hebben op dit moment ook een aantal wereldrecords op onze naam staan. Zoals Kirby Super Star Ultra (kinnin11), Snipperclips (co-op door Riekelt en RDVvsTheWorld), Final Fantasy (Crrool), Ape Escape 2 (Riekelt), Super Mario Kart (KVD), Super Mario 64 Multiplayer (een romhack, record door ShadowFrost43 en RDVvsTheWorld).

Als je die games ooit gespeeld hebt, bedenkt hoe lang je er zelf over deed, en vervolgens ziet dat de recordtijden vrijwel allemaal binnen of rond het uur liggen, dan weet je hoe insane dit is.

GEDULD

Gelukkig voor mijn eigenwaarde leerde ik bij de BSG al snel dat we hier niet te maken heb-













ben met een soort supersonische über-gamers, maar met mensen die met veel geduld hebben uitgevogeld hoe ze zo snel mogelijk door een level heen kunnen komen. En daarbij is alles geoorloofd. Als je door een glitch een stuk kan afsteken, dan is dat geldig bij een speedrun. Als je een bug hebt ontdekt waardoor je een eindbaas in één klap dood kunt jetsen, dan is dat prima. Liefst ren je er helemaal omheen.
Speedrunnen heeft daarom weinig te maken met echt gamen. Je gebruikt (misbruikt?) een game op een manier zoals het niet bedoeld is. Nep? Niet echt, want je moet nog steeds extreem getalenteerd zijn om al die glitches optimaal te benutten. Het is constant exact op de millipixel op een bepaalde plek staan, om daar met exact de juiste kracht en in de juiste hoek een sprong te maken op precies het juiste moment. En niet de hele game is een glitch. Speedrunnen is zenuwslopend. Bekijk de honderden filmpjes maar eens op YouTube.

PURISTEN

Het oefenen voor een speedrun is bijna net zo bizar als het speedrunnen zelf. Om glitches te vinden die je sneller doen gaan, duiken gamers in de code van de game om daar uit te vinden of er dingen zijn waar overheen gekeken is en die ze kunnen gebruiken. Daarnaast worden vele glitches ook bij toeval ontdekt (als je een level duizenden keren speelt, kom je vanzelf dingen tegen).
Resultaat zijn bizarre speedruns waarin personages dwars door muren naar een volgend level stappen, een stuk afsnijden door een bizarre jump te maken en eindbazen met twee klappen op een rare plek verslaan. Waardoor ze bijvoorbeeld The Legend of Zelda: Ocarina of Time in 1 uur 23 uitspelen, terwijl jij er dik dertig uur op hebt zitten zweten.
Overigens zijn er onder speedrunners ook puristen die het gebruiken van glitches not-done vinden en dus 'glitchless' speedrunnen. Wat mij betreft de echte mannen.

TRAINEN

Speedrunnen is eSports in de zin dat het een elektronische sport is, maar de werelden zijn totaal anders. Waar je bij eSports goed kunt cashen en de livestreams van grote wedstrijden soms miljoenen kijkers trekken, voltrekt het speedrunnen zich (nog) in betrekkelijke anonimiteit en valt er geen stuiver mee te verdienen. Sterker nog, veel speedrun toernooien worden georganiseerd voor een goed doel.
In één aspect zijn eSports en speedrunnen wel identiek: de toppers oefenen zich suf. Drie à vier uur per dag trainen en daarbij constant exact dezelfde route rennen, is heel normaal.
Speedrunners doen dat omdat het leuk is, maar vooral omdat de glorie van een wereldrecord lonkt. Want de community mag dan nog klein zijn, de wereldrecordhouders zijn echte helden. Helemaal als het een pittige game betreft. De recordtijd waarin een Fransman Baten Kaitos honderd procent uitspeelde, een luttele 342 uur, wordt bijvoorbeeld als het ultieme record gezien. Dus mocht je nog wat vrije tijd hebben...
Maar ook hier in Nederland kunnen we er dus wat van. Crrool heeft bijvoorbeeld een paar beruchte records in handen met Lufia 2 in 31 uur, Pokémon Red/Blue/Gold/Silver catch 'em all co-op samen met Xitaczz, MrMeanMoustache en Badkiara in 35 uur en, als we dan toch bezig zijn, de hele Lufia serie in 24 1/2 uur (maar dan niet op 100%).
Ik zei het al, het is een merkwaardig wereldje. ✖

AAN DE BAK

Je kunt in elke game speedrunnen. Kwestie van een tijd neerzetten en doorgeven aan bijvoorbeeld een site als speedrun.com. Speedrunnen is echter niet makkelijk en inmiddels zo populair dat er in de meest bekende titels al scherpe tijden genoteerd staan. Je zult dus echt aan de bak moeten. En haat je jezelf, pak dan Super Metroid, Super Mario Sunshine of Mirror's Edge, want die staan bekend als het lastigst te tackelen.

TUUT TUUT, DAT IS SNEL!

Super Mario Odyssey: 1 uur, 12 minuten en 51 seconden
Super Metroid: 51 minuten en 55 seconden
Donkey Kong 64: 48 minuten en 22 seconden
Portal (Co-op): 39 minuten en 11 seconden
Resident Evil: 38 minuten en 41 seconden
Silent Hill Homecoming (zie screen): 28 minuten en 54 seconden







TERUG IN DE TIJD MET WARREN SPECTOR

THE GLASS OF 1990

In mei 2000 sluit Looking Glass Studios haar deuren. Tien jaar duurde het succes van een studio die de wereld veranderde. Samen met toenmalig studiohoofd Warren Spector blikte Simon terug op gouden tijden.



Het is 2015 als ik een mail stuur naar Warren Spector, een van mijn favoriete ontwikkelaars en geestelijk vader van de Deus Ex serie. Hij geeft in die jaren les aan de universiteit van Texas, maar vindt het geen probleem om mijn vragen te beantwoorden over zijn tijd bij het legendarische Looking Glass Studios. Twee jaar liet ik het interview liggen, tot nu...

GEEN VOORBEELDEN

Tussen 1990 en 2000 breekt een kleine studio uit Lexington, Massachusetts de ene na de andere ongeschreven regel van gamedesign. Gameplay en verhaalvertelling worden op een voor die tijd ongekende manier met elkaar verweven, terwijl de speler vrijheden krijgt als nooit tevoren.

De studio brengt onder andere ***Thief, Ultima Underworld en System Shock*** tot leven. Games die ieder op hun eigen manier gaming weten te veranderen. Werknemers uit de gouden dagen van de studio bouwen later series als BioShock, Dishonored en ***Deus Ex***. En dat alles vloeit voort uit Looking Glass Studios, waar Warren Spector aan het hoofd staat.

"We ontwikkelden games die anders waren dan wat de rest deed, dus er waren eigenlijk amper - of misschien wel geen - voorbeelden om te volgen."

BOWSER OMLULLEN

"De vibe in die dagen was echt opwindend", herinnert Spector zich. *"Er was altijd dat gevoel, voor mij althans, dat we iets anders en speciaals aan het doen waren."*

Dat speciale is de visie die Spector zelf heeft in 1990. Het is in die tijd ondenkbaar dat verhalen en gameplay op organische wijze met elkaar verbonden zijn, om nog maar te zwijgen over de rechtlijnigheid van gameplay. Besef, we hebben het hier over het jaar waarin games als Super Mario World, Mega Man 3 en The Secret of Monkey Island verschijnen. Gruwelijke games, maar Bowser spring je op z'n hoofd, de bazen van Mega Man 3 beschiet je net zolang tot hun levensbalk leeg is en de puzzels in Monkey Island hebben maar één mogelijke oplossing.

Maar stel je voor dat je óók de mogelijkheid had om Bowser om te praten, of dat je een baas in Mega Man kon hacken, een puzzel in Monkey Island op unieke wijze op kon lossen omdat de spelregels van die game je alle vrijheid gaven? Precies dat was de visie van Warren Spector. Hij maakte de spelregels en de wereld, gamers mochten vervolgens die spelregels gebruiken zoals ze wilden, om obstakels op de meest uiteenlopende manieren te lijf te gaan. Het is een visie die ook werd overgenomen door de jongelingen in de studio. Naast Spector (Deus Ex), was er bijvoorbeeld Harvey Smith, die later ***Dishonored*** zou creëren en Ken Levine, die geestelijk vader zou worden van BioShock.

Spector is daar maar wat trots op. *"Natuurlijk speel ik hun games! Weet je, ik hoor zo vaak van mensen*

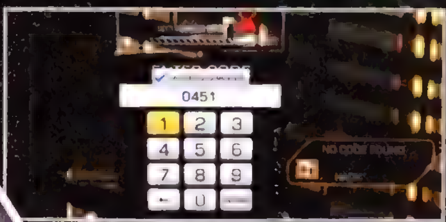






451

Zoals de illuminatie hun eigen codes en signalen hebben, zo hebben ook de ontwikkelaars die betrokken waren bij Looking Glass Studios hun eigen signatuur. Ik heb het over de code 451, of een versie daarvan. Smith stopte het in Prey (en noemde de futuristische opnameapparatuur in die game zelfs 'Looking Glass'), in Deus Ex is het de code om het hoofdkwartier van UNATCO binnen te komen en ook in Thief en BioShock komt de code terug. System Shock was de eerste game waarin het gebruikt werd, als knipoog naar de dystopische roman Fahrenheit 451.





die droevig zijn dat Looking Glass uiteindelijk de deuren sloot. Dat ben ik nooit geweest. Ik zag al die talenten en stelde me voor dat zij onze gezamenlijke visie over de wereld zouden gaan verspreiden. En dat is precies wat er gebeurd is!"

"We hadden overigens geen geheim ingrediënt, hoor. Tja, we praatten veel, misschien was dat het. Altijd en overal waren we met elkaars werk bezig. Tijdens het eten, tijdens vergaderingen over bugs om twee uur 's nachts, op podia van congressen en in de hotelkamers na afloop. Continu waren we bezig met het bespreken, evalueren en bekritiseren van elkaars werk, allemaal met het doel om games als kunstvorm tot wasdom te laten komen - al sprak niemand anders in die tijd over games als kunstvorm, volgens mij."

DEUS EX: THE MOVIE

Ik interview Spector als Deus Ex: Mankind Divided net is uitgekomen. Niet zíjn titel. Sterker nog, na Deus Ex heeft de man (die ook verantwoordelijk was voor ***Epic Mickey***), geen grote successen meer gekend. Zit daar ergens nog spijt of pijn?

"Weet je dat sommige mensen van me verwachten dat ik baal dat anderen mijn werk voortzetten? Maar het tegenovergestelde is waar. Zie het als kinderen krijgen. Je voedt ze op en ze gaan het huis uit om hun eigen levens te leiden. Wat overheerst is het gevoel dat ik mee heb mogen helpen aan het creëren van iets dat groter is dan mezelf, dat groter is dan iedereen uit die tijd."

Geen spijt dus? *"Nou ja, ik zou alleen willen dat ik back in the day die Deus Ex film van de grond had gekregen. We hadden echt een fantastisch script, een goeie producer en een studio die interesse had om het doen. Vanwege meerdere redenen is het project uiteindelijk in elkaar gestort (welkom in Hollywood!), maar man, wat was dat cool geweest..."*

"IK ZOU ALLEEN WILLEN DAT IK DIE DEUS EX FILM VAN DE GROND HAD GEKREGEN, DAT ZOU COOL GEWEEST ZIJN..."

FULL CIRCLE

Ik hoor je inmiddels denken: waarom laat je een interview twee jaar ongebruikt liggen, Simon? In de eerste plaats is dat omdat ik nooit het juiste podium wist te vinden om over Warren Spector te praten, een ontwikkelaar die me echt na aan het hart ligt. In de tweede plaats omdat dit verhaal momenteel heerlijk full circle aan het komen is.



De oprichter van Looking Glass Studios, ***Paul Neurath***, heeft namelijk een paar jaar geleden Otherside Entertainment opgericht. Dat heeft hij gedaan nadat hij meer dan twintig jaar bezig geweest is om de Ultima licentie los te weken uit de klauwen van EA. Na jaren lesgeven, heeft ook Warren Spector zich inmiddels bij die studio aangesloten. Zijn project? ***System Shock 3***.

Neurath en Spector die samen een studio rocken, zich ontfermen over Ultima en System Shock en dat ook nog eens doen in Massachusetts. Is het 1990? Nee, het is 2017. Maar het DNA van Looking Glass Studios is nog net zo levend als bijna dertig jaar geleden. ✖







SAMUEL OP ONBEKEND TERREIN



DE 'MAFFIA HANDHELD' DIE NIEMAND WILDE HEBBEN

GIZMONDO

De wereld van gaming bevat veel eigenaardigheden, zeldzame producten en onbekende verhalen. Sommige van die verhalen verdienen het echter om verteld te worden, zoals dat achter de slechtst verkochte handheld aller tijden: de Gizmondo.

Het was begin 2005 en ik stond op het punt om een nieuwe handheld aan mijn collectie toe te voegen. In Nederland hoorde ik niemand over de Gizmondo, maar ik zat al een jaartje of twee op een hardcore Brits gamingforum en daar was men er behoorlijk enthousiast over. Bovendien sprak ik daar geregeld met een van de ontwikkelaars van de Gizmondo-exclusive game Sticky Balls (ja, zo heet 't echt) en die game klonk oprecht heel verslavend. Daarnaast was de Gizmondo ook nog eens zeer indrukwekkend op technisch gebied (het had GPS! In 2005! Dat hadden de meeste telefoons toen nog niet eens), dus ik stond te popelen om dat ding uit Engeland te importeren.
Helaas was ik toen nog een arm studentje die tevens interesse had in de Nintendo DS (die ook op het punt van uitkomen stond) en de PlayStation Portable (die een half jaar later zou verschijnen). Ik besloot de Gizmondo te laten voor wat het was, ten faveure van de DS en de PSP, deels omdat Nintendo en Sony al meerdere keren bewezen hadden mij van geweldige games te kunnen voorzien. En ik zal je vertellen: het was de beste keuze die ik had kunnen maken.

Twaalf jaar geleden al met een 3,6 megapixel camera!



FUTURISTISCH

De Gizmondo was voor die tijd een beest van een apparaat. Het kon 3D-graphics produceren van bijna PS2-kwaliteit en het had een 3,6 megapixel camera, Bluetooth, sms, een chat-app, een webbrowser en GPS dus. Je kon je Gizmondo gewoon op het dashboard van je auto plaatsen en als TomTom gebruiken, al werd de GPS-functie aan ouders voornamelijk uitgelegd als iets waarmee je altijd de locatie van je gamende kind kon checken.
De game Colors, die bij de launch van de Gizmondo nog in ontwikkeling was (en uiteindelijk gecanceld werd) zou daarnaast de 'eerste GPS-game ooit' worden en de speler de mogelijkheid bieden om zijn directe omgeving in de game te gebruiken.
Al deze futuristische toeters en bellen zorgden er echter voor dat de Gizmondo niet goedkoop was: het apparaat kostte 230 pond (een kleine driehonderd euro) wat destijds behoorlijk duurder was dan de apparaten van de concurrentie. Maar er was een goedkoper alternatief: je kon de Gizmondo kopen voor honderd pond minder, maar dan kreeg je wel drie reclames per dag op je apparaat te zien.

CATASTROFAAL

Men had dus een handheld console die grafisch indrukwekkend en technisch innovatief was, met een relatief aantrekkelijk betaalmodel. Daarnaast waren er best wat getalenteerde developers bezig om games voor het ding te ontwikkelen (aldus de PR) en werd er zo hard op het succes van de handheld ingezet dat er een speciale Gizmondo winkel werd geopend in de dure en prestigieuze Regent Street in Londen.
Eindstand? Minder dan 25.000 verkochte exemplaren. Wereldwijd. Daarmee behoort de Gizmondo tot een van de slechtst verkochte game-apparaten ooit en gaat het de geschiedenis in als een van de grootste game-gerelateerde flops aller tijden.
Hoe dit kwam? Tja, waar te beginnen? Laten we starten met het belangrijkste: de games. Ondanks alle beloften en de vele studio's die met Gizmondo games bezig waren, zijn er uiteindelijk maar veertien spellen voor het ding verschenen. Véértien! Waarvan slechts de helft exclusief te noemen was; de rest bestond uit ports, zoals FIFA en SSX 3.



Om 't symbolisch te houden: 13 Gizmondo games.



Kosten nog moeite gespaard: de speciale Gizmondo winkel in de prestigieuze Regent Street in Londen.


De Gizmondo boothbabes tijdens E3 2005 zagen het helemaal zitten...

Op de games werd trouwens nauwelijks verdiend, want de Gizmondo gebruikte SD-kaartjes, wat piraterij extreem makkelijk maakte. Oh, en saillant feit: raad eens hoeveel van die veertien games daadwerkelijk beschikbaar waren bij de Britse launch? Slechts twee: Trailblazer (een futuristische racinggame met platform-elementen) en Fathammer Classics Pack (een compilatie van drie simpele arcadegames). Oef.

SABOTAGE

Tweede misser was dat de Gizmondo bijna letterlijk smolt in je handen. Echt waar: de handheld was gemaakt van een materiaal dat niet goed tegen hitte kon. Producten met een bovenlaag van plastic dat als rubber aanvoelde (om ze een wat luxere finish te geven) waren retepopulair in de jaren '90 en 2000. De genieën die de Gizmondo ontwierpen, hadden daarom besloten om het gehéle omhulsel van dat materiaal te maken (en dus niet alleen de bovenlaag). Wie dus lang op zijn of haar Gizmondo speelde en het ding warm liet worden, had op een gegeven moment een kneedbare handheld in handen. Bizar.

Maar misschien nog wel het domst van alles was hoe Tiger Telematics (het Zweedse bedrijf achter de Gizmondo) de verkoopcijfers van hun handheld zelf saboteerde. Enkele weken voordat de handheld in oktober 2005 in Amerika lanceerde, kondigde het bedrijf namelijk aan dat er in 2006 een geupdate versie van de Gizmondo zou uitkomen, met onder andere een groter scherm en GSM-technologie. Tiger Telematics had geen dommere actie kunnen uithalen, want bijna geen enkele Amerikaan die in de Gizmondo geïnteresseerd was, had natuurlijk zin om een handheld te kopen die een jaartje later alweer verouderd zou zijn. Fatality.

FERRARI

Maar wat het verhaal omtrent de Gizmondo bijna Hollywood-waardig maakt, is dat het apparaat grotendeels gefinancierd was door de 'Uppsalamaffian', oftewel de Zweedse maffia.

Toen Carl Freer, de CEO van Tiger Telematics, financiering zocht voor zijn innovatieve handheld, werd hij benaderd door Stefan Eriksson, die bereid was miljoenen in het project te stoppen. Freer wist toen nog niet dat Eriksson aan het hoofd van de Zweedse maffia stond. Eriksson investeerde, werd Director of Gizmondo Europe en gebruikte het bedrijf om zijn illegaal verkregen miljoenen wit te wassen. Het floppen van de Gizmondo deed Eriksson niks; hij had er al flink aan verdiend. Toen hij echter in februari 2006 in de VS een Ferrari van twee miljoen dollar in de prak reed door veel te hard te rijden, werd er een onderzoek naar hem gestart en kwamen zijn maffiapraktijken aan het licht. Hij heeft twee jaar in een Amerikaanse gevangenis gezeten, waarna hij uitgeleverd werd aan Zweden, waar hij nog steeds vastzit voor drugsgerelateerde misdaden.

Dat is de Gizmondo, dames en heren: een crimineel gefinancierde flop die smelt in je handen. Oh, en die goedkopere versie van het apparaat die je drie reclames per dag zou laten zien? Dat hele reclameprogramma is nooit geïmplementeerd, dus de mensen die de dure 'reclameloze' versie hadden gekocht, hadden honderd pond in de prullenbak gesmeten.

Je kunt je denk ik inmiddels wel voorstellen hoe blij ik was dat ik in maart 2005 op m'n DS zat te spelen! ✖



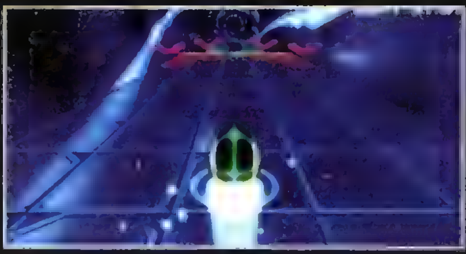
Inclusief GPS; de Gizmondo was absoluut indrukwekkend op technisch gebied

DE DRIE BESTE GIZMONDO GAMES!

1. STICKY BALLS

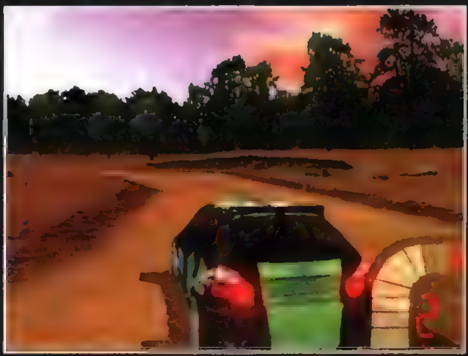
Dit verslavende puzzelspelletje is een grappige variant op biljarten. Als je ballen van dezelfde kleur tegen elkaar aanstoot, blijven ze plakken, en ze verdwijnen als je er vier van dezelfde kleur weet te combineren. Ontwikkelaar The Pickford Bros. werkte een soortgelijk concept later uit in de game Magnetic Billiards: Blueprint, dat verkrijgbaar is op iOS.





2. TRAILBLAZER

Wellicht de enige game die bijna elke Gizmondo bezitter had, bij gebrek aan andere titels. In Trailblazer moet je een bal met grote snelheden over een psychedelisch veld manoeuvreren, zonder dat je over de randen of in de gaten valt. De game werd later geport naar de PSP en PS3, en is een moderne interpretatie van een Commodore 64 game uit 1986 met dezelfde naam.



3. RICHARD BURNS RALLY

Een degelijke port van de gelijknamige PS2, Xbox en PC game uit 2004, die door velen wordt gezien als een van de meest realistische rallygames ooit. Er zijn later nooit meer andere Richard Burns games verschenen omdat Burns in 2005 overleed aan een hersentumor.



REVIEW

SKYRIM VR

Skyrim wordt behoorlijk uitgemolken door Bethesda en als ik eerlijk ben, was ik al een tijdje klaar met die game. Toch ben ik blij dat ik 'm nóg een keer heb opgestart... in VR!

Wow, wat is het ongelooflijk vet om ín Skyrim te stappen. Jarenlang hebben we de wereld van Skyrim leren kennen op een beeldscherm, maar in VR komt alles nog beter tot z'n recht. Dit komt maar door één ding: de schaal! Pas in VR heb je door hoe gigantisch de open wereld van Skyrim daadwerkelijk is en het is fantastisch om bekende plekken te kunnen bezoeken alsof je er daadwerkelijk bent.

De omgevingen zijn zo groots opgezet, daar had ik nauwelijks een idee van op m'n beeldscherm, en wat voelde ik me klein toen ik voor het eerst oog in oog stond met een draak.

Het nadeel is wel dat de graphics flink zijn teruggeschroefd om de game te laten draaien op PlayStation VR. De textures zijn van lage kwaliteit en het is pop-up 'feest', zo'n drie meter voor je uit. Daar komt uiteraard nog bij dat de resolutie van de PS VR headset niet al te hoog is, waardoor alles er sowieso al waziger uit gaat zien dan je eigenlijk wil. Skyrim is op PS VR bijna lelijk, maar de hele Skyrim ambiance is intact gebleven en die is magisch in VR.

Haat/liefde

Skyrim is oorspronkelijk nooit voor VR gemaakt en dat merk je aan de besturing. Je kunt de game met PS Move controllers spelen, maar ondanks dat het best cool is om magic spells met je 'handen' uit te voeren en je vrij bent je wapen te gebruiken zoals je dat in het echt ook zou doen, werkt het niet secuur genoeg, en dat maakt de sowieso al clunky combat van Skyrim nog irritanter. Uiteindelijk blijft de controller de beste manier om de game te spelen, al breekt dat de illusie in VR natuurlijk behoorlijk.

Je kunt ervoor kiezen om je te bewegen via een teleport systeem, dat bewezen heeft goed te werken in VR, maar in Skyrim is dat toch een beetje gek. De wereld is veel te groot om in stapjes te ontdekken, de combat te dynamisch en het breekt de illusie dat je er daadwerkelijk bent. Gelukkig kan je de game ook op de normale manier spelen, met smooth motion, maar daar moet je maag wel tegen kunnen. Skyrim VR is sowieso al VR voor gevorderden, maar met smooth motion alleen geschikt voor hardcore VR-gebruikers.

Ik heb dan ook een beetje een haat/liefde verhouding met deze versie van Skyrim. Om in VR de wereld te ontdekken is een droom die uitkomt en ik kan iedereen aanraden het een keer te ervaren. Aan de andere kant is het duidelijk dat Skyrim niet gemaakt is voor VR met klunzige motion controls en een hoog kotsgehalte in smooth motion.



SCORE:

KOTSGEHALTE:



TPCAST VOOR OCULUS

TPCast, het Chinese bedrijf dat het voor elkaar heeft gekregen om de HTC Vive draadloos te maken, heeft nu ook een oplossing voor de Oculus Rift uitgebracht.

Het werkt op dezelfde manier, waarbij er een ontvanger op de headset zit die draadloos het HDMI-signaal naar de ontvanger op de PC stuurt, waardoor er helemaal geen kabels meer nodig zijn tussen de PC en de headset. Fantastisch dat het tegenwoordig draadloos kan, maar zowel de Oculus Rift versie als de HTC Vive versie kost 300 dollar, wat neerkomt op zo'n 400 euro na verzendkosten en invoerrechten. Dat is verdorie net zoveel als de headset zelf!

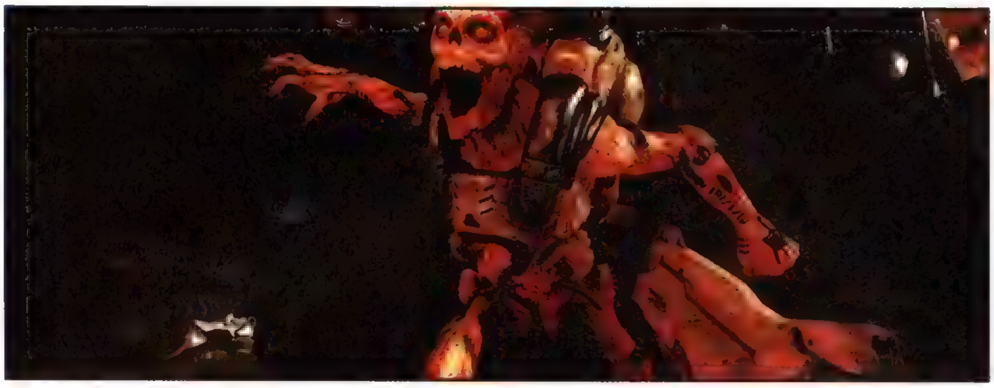
REVIEW

DOOM VFR



In tegenstelling tot Skyrim VR is Doom VFR niet de volledige game. Het is meer een soort losstaande DLC met een eigen flinterdun verhaal en nieuwe missies in dezelfde omgevingen als de originele game.

De rauwe keiharde actie is grotendeels hetzelfde gebleven, en Doom VFR (Virtual Fucking Reality) is het perfecte voorbeeld dat snelle shooters ook heel goed kunnen werken in VR.
Net als in Skyrim kun je in Doom VFR teleporten, maar omdat de levels veel minder groot zijn, werkt het nu wel als een malle. Binnen no-time heb je het onder de knie, al blijft de smooth motion optie nog steeds het spectaculairst, als je dat aankunt.
Met negen verschillende wapens kun je de demonen te lijf gaan, maar de zogenaamde Glory Kills zijn vervangen, want die zouden door het beeldperspectief absoluut niet werken in VR en daarom kan je nu een soort teleport dash doen als de vijanden genoeg schade hebben gekregen. Het nieuwe systeem is zeker voor de doorgewinterde Doom speler effe wennen, maar het houdt het tempo van de gameplay lekker hoog en na wat oefenen dash je van vijand naar vijand. Adrenaline verzekerd!
Doom VFR duurt met een uurtje of zes niet erg lang, maar de game is gelukkig ook niet full priced. De snelle actie is niet geschikt voor VR-noobs, maar liefhebbers van Doom moeten deze VFR-versie zeker eens proberen.



SCORE:

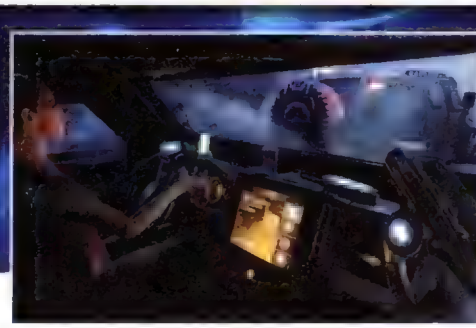


KOTSGEHALTE:



REVIEW

ARKTIKA.1



In de nabije toekomst probeert de mensheid met geavanceerde experimenten de opwarming van de aarde te voorkomen, maar dat gaat gruwelijk fout...

We belanden in een nieuwe ijstijd. De bevolking is grotendeels uitgeroeid en de mensen die het overleefd hebben, zijn genoodzaakt bruut geweld te gebruiken. Daarnaast zijn er ineens vreemde zombieachtige monsters opgedoken.
Inderdaad, het verhaal is vrij standaard in Arktika.1, maar de gameplay is moddervet! Het is een soort on-rails shooter, maar je kunt tijdens de shootouts switchen van plek door te teleporten. Je bent niet vrij om te teleporten waar je wil, maar in plaats daarvan geeft de game je een paar vaste opties. Je hebt dus wel een keuze, maar de game zorgt er altijd voor dat je met je gezicht richting de actie staat, ongeacht welk punt je kiest. Het werkt goed, je wordt er niet kotsmisselijk van en het is sowieso een vette toevoeging aan het shooters on-rails principe.

Oculus Touch

Verder maakt Arktika.1 goed gebruik van de meesterlijke Oculus Touch controllers. Niet alleen kan je in elke hand een ander wapen vasthouden en met verschillende hand-acties reloaden; je hebt ook overal interactie met voorwerpen in de wereld. Door de controllers kan je van alles vastpakken en verplaatsen en gebruik je je handen zoals je dat in het echt ook zou doen. Robo Recall deed dit al goed, maar Arktika.1 is nu de game die de Oculus Touch controllers het beste gebruikt.
Eigenlijk is het gebrek aan variatie de enige reden dat Arktika.1 geen VR Gold Award krijgt. Het teleport systeem met de vaste punten is cool en het is de perfecte techdemo voor de Oculus Touch controllers, maar de gameplay is net effe te weinig verrassend. Omdat de game zo goed werkt, blijf je wel spelen, maar helaas wordt het na een paar uurtjes allemaal nogal repetitief. ✖



SCORE:



KOTSGEHALTE:



VERGEET-ME-NIETJES

2018



God of War, Red Dead Redemption 2, Far Cry 5, Detroit: Become Human, Spider-Man; allemaal prima, maar deze toppers krijgen nu al meer aandacht dan jankende YouTubers die uit elkaar gaan. Tijd voor een andere blik op 2018, door de ogen van Simon.

MONSTER HUNTER: WORLD GAAT JE UREN PAKKEN

WAT: De eerste Monster Hunter die daadwerkelijk de potentie heeft om ook buiten Japan uit de niche te stappen.

WAAROM: Na tweeduizend uur Destiny, kwam ik dit jaar in Destiny 2 niet eens voorbij de tachtig uur voordat ik het weglegde. Dat betekent dat de hangplek met mijn online vrienden verdwenen is. Games als Call of Duty of Battlefield zijn net effe wat te intens om tussendoor lekker te ouwehoeren en precies dat gat moet Monster Hunter: World gaan opvullen.

We willen samen avonturen beleven en herinneringen creëren, niet alleen maar andere mensen overhoop knallen. Ik zie het voor me hoor, in die schitterende wereld honderden uren kwijtraken terwijl we over de headset lekker aan het kletsen zijn over alles en niks.

WANNEER: 31-01-2018

SIMONS TAGLINE: *"Precies Destiny 3, maar dan totaaaaal iets anders."*



THE FALL: PART 2 – UNBOUND GAAT JE BESTE SNACK WORDEN



WAT: Het vervolg op het heerlijk sfeervolle en slim geschreven The Fall.

WAAROM: Omdat er in een jaar altijd een paar van die korte games zijn die onder de radar door vliegen, totdat ze er ineens zijn en dan vriend en vijand versteld doen staan. Dat deed het eerste deel van The Fall ook, alleen vergat het gros van de gamers die game te kopen en te spelen.

Zonde, want het verhaal over ARID, de AI van een robotpak waar een bewusteloos mens in zit, had echt veel te bieden. De toffe verhaalvertelling werd versterkt door lekkere point and click puzzels en tussen de voegen vonden we stof tot nadenken. Wie de trailer van het tweede deel bekijkt, ziet dat het geheel qua world building echt wel een flinke stap gemaakt heeft.

WANNEER: Februari 2018

SIMONS TAGLINE: *"Wiijjjj wiiiillllen ARID zien! Wij willen ARID zien!"*

YAKUZA 6: THE SONG OF LIFE WORDT JE GOTY

WAT: Eindelijk weer een écht nieuw deel in een van de gruwelijkste franchises aller tijden.

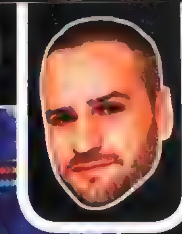
WAAROM: Yakuza is gruwelijk. Kun je het misschien niet mee eens zijn, maar dan zit je ernaast, want Yakuza is gruwelijk. En er is geen enkele reden om aan te nemen dat het zesde deel ineens niet gruwelijk gaat zijn. Bovendien wordt het weleens tijd, want Yakuza: Zero was een prequel, Kiwami een remake en Yakuza 5 stamt alweer uit 2012.

In dit deel probeert Kazuma Kiryu (wederom) de misdaad de rug toe te keren. Lukt natuurlijk niet, want Haruka ligt in een coma en Kiryu moet voor haar baby zorgen en vast en zeker nog 40287 gasten op hun gebit trappen. Dat hij het enige hoofdpersonage is, is misschien een dompertje. Maar goed, we krijgen wel een nieuwe engine. En Yakuza is gruwelijk. Dus komt goed.

WANNEER: 20-03-2018

SIMONS TAGLINE: *"Yakuza 6: Song of Life gaat gruwelijk worden - aldus iedereen die verstand van zaken heeft."*





SYSTEM SHOCK GAAT EEN BIOSHOCK-GAT VULLEN

WAT: De remake van een van de meest invloedrijke games uit de geschiedenis. En ook: geboorteplaats van bad guy SHODAN waar ouwe lullen steeds zo lyrisch over zijn.
WAAROM: In de jaren '90 creëerde System Shock een nieuw genre waaruit later games als Thief, BioShock, Dishonored, Prey en Deus Ex zouden ontstaan, maar de laatste jaren is dat genre sterk vermagerd. Prey maakte zijn belofte niet waar, niemand kocht Dishonored, BioShock is alweer even geleden en ook Thief was niet meer dan 'gewoon goed'.
Tijd voor de terugkeer van de oermoeder van het genre dus, en we gaan behoorlijk lekker op het mooie, sfeervolle jasje waar deze game nu ingestoken wordt. Bovendien is System Shock echt een ouwe lullen game. Al die bejaarden ratelen maar door over hoe tof en uniek en bijzonder het was; hoogste tijd voor een nieuwe generatie om dat lekker zelf te bepalen.
WANNEER: Q2 2018
SIMONS TAGLINE: *"Laat die ouwe lullen maar lullen, we gaan het zelf wel effe checken."*



PROJECT OCTOPATH TRAVELER STUURT JE NAAR JE OUDERS

WAT: Een RPG voor de Switch en tegelijkertijd een infuus dat een mengsel van Super Nintendo- en PlayStation-RPG's in je slagader spuit.
WAAROM: Niet vanwege die gare naam in ieder geval, zoveel is zeker. Wel vanwege het feit dat deze game speelt, oogt en klinkt als mijn volledige jeugd. Ik groeide op met Wild Arms, Legend of Dragoon, oude Final Fantasy's en games als Secret of Evermore en Chrono Cross. Als er ooit iets is geweest dat die itch een beetje leek te kunnen scratchen, dan is het deze game wel. Iedereen die de soundtrack hoort is er nu al verliefd op, iedereen boven de 25 heeft ineens weer de neiging om thuis bij zijn ouders op zijn oude slaapkamertje te gaan zitten om deze game te spelen. Zo rockten we vroeger en zo rocken we in 2018 hopelijk weer. Als iemand het kan, is het natuurlijk Square Enix wel... tenzij het team achter Wild Arms ineens besluit om Wild Arms 6 aan te kondigen. Maar dat geheel terzijde.
WANNEER: 2018
SIMONS TAGLINE: *"Als deze game maar half zo fijn wordt als dat z'n titel achterlijk is, zitten we geramd."*



LEFT ALIVE GAAT, EUHM, NOU JA, IETS DOEN



WAT: Een game met mechs. En cool artwork.
WAAROM: Geen idee. Serieus, dit is de enige game op de lijst die niet nu al zo goed als zeker een Gold Award in z'n zak mag steken. Maar hé, mag ik ook eens een keer een risicootje nemen? Eigenlijk is er sinds Ring of Red geen toffe game meer rondom mechs gemaakt. Zone of the Enders 2 telt niet mee, want dat was meer space mechs dan de klassieke variant die Front Mission ooit op de kaart zette.
Enfin, de producer van Left Alive deed dus ooit Front Mission en de director van deze game was de afgelopen jaren verantwoordelijk voor al die Armored Core bagger. Dat is niet bepaald een geruststelling. Neemt niet weg dat de eerste trailers voor deze game een droom voor me geschetst hebben van een toekomst waarin er daadwerkelijk een fatsoenlijke mech-game bestaat.
WANNEER: 2018
SIMONS TAGLINE: *"Kan best wel heel erg ruk worden, maar een man mag dromen, ja toch, niet dan?"* ✖

FLORIANS HARDWAREHOEK

CHECK DE HARDWAREHOEK OOK OP PU.NL



In de Hardwarehoek van deze maand test Florian een van de fijnste producten die hij ooit is tegengekomen in zijn carrière als hardware tester. Drive Hub is volgens hem een gift van de racing goden.

PLANTRONICS

400HX/800LX

DE XBOX ONE X HEEFT AL ONDERSTEUNING VOOR DOLBY ATMOS, MAAR VOOR 'ECHTE' DOLBY ATMOS HEB JE EEN PEPERDUUR SPEAKERSYSTEEM NODIG.

Speakers in het plafond of speakers die het geluid via het plafond weerkaatsen; Dolby Atmos is gruwelijk, maar ook gruwelijk duur. Om dat probleem op te lossen, komen er headsets met Dolby Atmos support en de Plantronics 400HX en 800LX zijn de eerste.

Via een codec kan je van een soort virtueel Dolby Atmos genieten dat je de illusie geeft dat er meerdere speakers om je heen staan. De Atmos codec op de Xbox One X zorgt ervoor dat het geluid veel ruimtelijker wordt, en ik kan iedereen met een stereo headset aanraden om de codec van 20 euro uit te proberen.

Bij de Plantronics headsets krijg je een code voor de codec, zodat je daar niet extra voor hoeft te betalen. De 400HX is het instapmodel en is basic als het gaat om functies. De 800LX is praktisch hetzelfde, maar dan volledig draadloos en heeft een iets ander design waardoor de cups wat groter en comfortabeler zijn. Beide zijn het in principe vrij standaard headsets, maar door de codec klinken ze behoorlijk high-end.



PRIJS 400HX: € 50

PRIJS 800LX: € 170

COLLECTIVE MINDS

DRIVE HUB

HARDSTE HARDWARE VAN DE MAAND

HET KOMT MAAR WEINIG VOOR DAT IK COMPLEET WORD WEGGEBLAZEN DOOR EEN STUKJE HARDWARE, MAAR COLLECTIVE MINDS HEEFT HET VOOR ELKAAR GEKREGEN MET DRIVE HUB.

Ik ben een groot fan van racegames en speel die het liefst met stuur en pedalen. Het allergrootste probleem is echter dat sturen niet cross-platform werken. Je hebt PlayStation en Xbox branded sturen en die doen het nooit op elkaars console. Fucking irritant, zeker als je bedenkt dat dit alleen maar bedoeld is om meer stuurtjes te verkopen.

Neem de Thrustmaster T300RS bijvoorbeeld. Dit is een PlayStation stuur en werkt alleen op de PS3, PS4 en PC. De Thrustmaster TX daarentegen is exact hetzelfde stuurtje als de T300RS maar werkt alleen op de Xbox One en PC.

Met Drive Hub zijn we eindelijk van dat gezeik af, want het apparaatje maakt ALLE sturen compatible met ALLE racegames die het gebruik van stuurtjes ondersteunen.

Verliefd

Forza 7 spelen met je Thrustmaster T300RS? Geen probleem. GT Sport spelen met de Thrustmaster TX? Geen probleem. Het gaat zelfs zo ver dat je sturen kunt gebruiken die alleen op de vorige generatie consoles werkten. Project Cars 2 spelen met je oude Xbox 360 stuur? Geen probleem. Serieus, ik ben verliefd op Drive Hub.

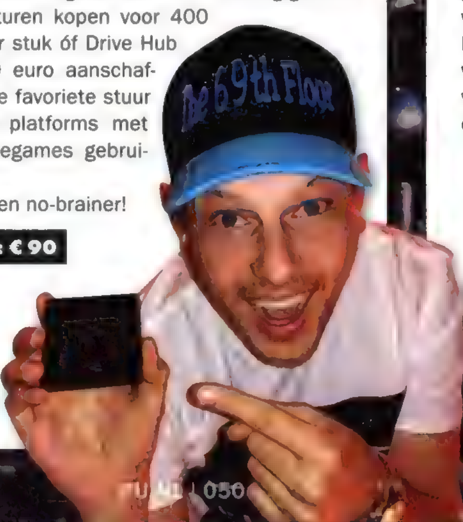
Collective Minds is ook druk bezig met updates en nieuwe functionaliteiten en bijna elke week komt er een nieuwe firmware versie uit die de ondersteuning nog beter maakt. Ik heb werkelijk niets aan te merken op Drive Hub; dit is een geschenk van de racing goden!

Extra sturen kopen voor 400 euro per stuk óf Drive Hub voor 90 euro aanschaffen en je favoriete stuur op alle platforms met alle racegames gebruiken...

Het is een no-brainer!

PRIJS: € 90

Meer weten? Check dan de Hardwarehoek afleveringen op PU.nl voor uitgebreide reviews!



NACON

REVOLUTION PRO 2

NA ALLE FEEDBACK OVER DE REVOLUTION CONTROLLER VOOR DE PS4 HEEFT NACON EEN NIEUWE VERSIE UITGEBRACHT.

In de Revolution Pro 2 is de aansluiting een normale USB-C poort geworden, veel praktischer dan de draaiknop op de eerste versie. Verder is er qua design en uiterlijk niets veranderd.

Er kunnen nu wel acht verschillende profielen worden aangemaakt, vier voor de PS4 en vier voor de PC en je kunt de d-pad switchen tussen vier of acht richtingen; handig als je fightinggames speelt bijvoorbeeld. Sowieso is de software een stuk overzichtelijker geworden.

Er is dus niet veel veranderd aan de Nacon Revolution Pro 2 controller ten opzichte van zijn voorganger, maar dat hoefde ook niet. Never change a winning team.



PRIJS: € 120

GAMEN MET ED

SPELEN ALS EEN BOER... MET KIESPIJN

FARMING SIMULATOR

Na gamen als visser en jager is het spelen voor boer eigenlijk wel een logische stap. Vandaar dat we Ed deze maand vroegen het land te bewerken in Farming Simulator.



Een carrière als boer? Ach, op zich niks mis mee. Ik hou van beesten (daarom vis ik ook zo graag :-)), heb geen hekel aan vroeg opstaan en van hard werken is nog nooit iemand doodgegaan, behalve in Japan.
Ik zag Farming Simulator dan ook wel zitten; hoewel ik gewaarschuwd was door Graddus, die vorige maand in zijn review van Real Farm schreef dat die game een vrij-uitloopeitje is vergeleken met het hardcore Farming Simulator. Goed, ik verdien m'n brood graag in het zweet des aanschijns (Genesis 3 vers 19) dus daar schrik ik niet voor terug.

Rechte geulen

Ik begin met de tutorial, want anders is er geen... uuh... beginnen aan. Eerst maar eens effe een stukkie rijden met m'n tractor. Het ding haalt 42 km/uur, heeft werkende knipperlichten, een toeter en de wegligging van een tractor, dus laat ik maar snel een stukkie landbouwgrond opzoeken. De bedoeling is dat je leert zaaien, bemesten en oogsten, en daarvoor moet je allereerst in de vingers krijgen hoe je een landbouwmachine - keuze uit 250 verschillende - aan je tractor vastmaakt. Na effe klooien (goed manoeuvreren en de juiste knoppen indrukken) heb ik de ploeg vastgemaakt en voor de balans moet er ook een gewicht voor aan de tractor bevestigd worden. Al snel trek ik een paar geulen waar elke rechtlijnige boer jaloers op zou zijn.
Daarna is het zaaien geblazen en dat moet natuurlijk met een andere machine achter m'n trekker. Ik zaai 'wheat' - klinkt goed - maar fok, wat rijdt m'n trekker nu ineens superlangzaam. Pas na een kwartiertje kom ik erachter dat ik nog steeds dat balansgewicht voor aan m'n tractor heb zitten, en dat is bij zaaien helemaal niet nodig. Natuurlijk! Dat snapt toch elke domme boer!

Cashen

Ondertussen heb ik ook uitgevonden dat ik tijdens het werken op het land de radio aan kan zetten, en je kan wel raden wat voor prachtige country deuntjes er in mijn cabine afgespeeld worden.



Nadat ik heb uitgevonden hoe te oogsten, moet ik m'n graan van de Combine Harvester in een tractor met laadbak zien te krijgen (weer zo'n fijne knoppencombi), waarna ik m'n oogst naar de fabriek rij om te kunnen cashen. Want uiteindelijk draait alles in deze game om geld verdienen. Met geld koop je extra capaciteit in de silo's, kun je mensen inhuren, koop je betere machines, meer land etc. etc.
De zweetplekken staan in m'n overall, en dit was pas het eerste deel van de tutorial!

Compliment

In het tweede deel van de tutorial leer ik de boel te bemesten. 'Echte mest stinkt nogal', waarschuwt de game mij, maar ik ruik er helemaal niks van! Ik begrijp dat ik kan bemesten met verschillende producten en dat 't van het product afhangt hoe vaak het moet gebeuren per seizoen.
Na de mest, doe ik hetzelfde met modder, kunstmest en een biologisch goedje, waarna ik zelfs een complimentje krijg... of zou ik het Engels toch niet helemaal goed begrepen hebben? De twee laatste onderdelen van de tutorial laat ik schieten, want ik ben inmiddels al dik drie uur bezig en wil wel eens echt aan de slag.

Hardcore

Ik krijg op een map te zien waar ik opdrachten kan doen om geld te verdienen. Het mooie is dat je al een startbedrag hebt, waarmee je mensen in kunt huren, dus als je dat uitgekiend doet, komt er zonder enige inspanning meer geld binnen dan eruit gaat. Boerenslimheid noemen ze dat.
In de basis is de game me nu duidelijk. Eerst opdrachten doen voor andere boeren, werkers inhuren en met het verdiende geld je eigen stukje land kopen, dat weer laten bewerken - prepareren, zaaien, bevruchten, oogsten, afleveren en cashen.
Het klinkt redelijk hardcore en dat is 't ook. Helemaal als je bedenkt dat je je niet hoeft te beperken tot landbouw, maar ook koeien/varkens/schapen/kippen kunt houden, bossen kunt kappen en nog veel meer. Oh ja, en ik heb ook nog een trein bestuurd, maar vraag me niet naar het hoe en waarom; ik zat er ineens in!
Een carrière als boer? Mwoah, ik denk dat ik maar voor iets simpelers ga; neurochirurg ofzo...





MAY THE LOOT BE WITH YOU

STAR WARS B

REVIEWS



ATTLEFRONT II

Rond grote Star Wars releases kun je altijd vertrouwen op dat lopende vuurtje waarmee fans elkaar aansteken met hun enthousiasme. Rond Battlefront II was er ook zo'n vuurtje, maar dat ging vooral over hoe belabberd EA het verdienmodel van de game had aangepakt. Iets dat volgens Tjeerd een hele toffe game overschaduwt.



Star Wars Battlefront is er niet voor de Switch. Wel kun je af en toe een vliegende Joy-Con tegenkomen...

Je hebt het ongetwijfeld al ergens gelezen: door een maffe constructie te verzinnen waarin betalende gamers een voordeel kunnen krijgen in de multiplayer van een game die je al zestig euro kost, wist EA een meute withete gamers achter zich aan te krijgen die woedend waren om deze pay-to-win constructie. De uitgever ging uiteindelijk ook overstag: de microtransacties werden een dag voor release uitgeschakeld, tot er een zinnigere constructie wordt bedacht. Natuurlijk was het kwaad toen al geschied: de verkoopcijfers kregen meteen een knauw en ook mainstreamgamers die hoorden van alle ophef keken de kat nog effe uit de boom... Vervelend aan deze zaak is niet alleen dat uitgevers steeds verder blijken te gaan om meer geld uit de zak van de gamer te kloppen, maar vergeet ook de ontwikkelaars niet die jarenlang hard aan een intens sfeervolle en steengoede game hebben gewerkt en nu allerlei bagger over zich heen krijgen door een zakelijke mispeer van de uitgever.
Want ook dit artikel bewijst het: ik kan al niet meer over Battlefront II beginnen zonder dat ik het heb over die lame microtransacties. Doodzonde, want Battlefront II is verder gewoon een puike game.

Magie

Het allermooiste aan Star Wars is de magie die er rond dit universum zweeft en die magie weet Battlefront II waanzinnig goed over te brengen. Dat voel je bijvoorbeeld als je in de singleplayer campagne rondloopt op de bosmaan Endor, de Death Star boven je ontploft en je ineens beseft dat je er bént... tijdens Return of the Jedi!
Je ziet Ewoks rondhupsen over de wrakken van verwoeste AT-ST's en her en der liggen dode Stormtroopers en Rebellen. Je voelt de magie als je met Lando en Shriv op Sullust een wapendepot moet zien te vernietigen en de sarcastische humor de missie net dat vleugje extra geeft.
Je voelt het als je vecht in een enorme neergestorte Super Star Destroyer en ineens oog in oog staat met een Tie Bomber en als je vergezeld door de geweldige soundtrack »



weetje • weetje

De moves van Rey in de game zijn gedaan door de enige echte stunt double van Daisy Ridley in de films!

met je X-Wing langs brokstukken scheert in achtervolging op het Empire scum. In het geval van de singleplayer campagne is dit plezier met vier uur echter redelijk snel voorbij, en ondanks dat het qua magie en sfeertje dus wel goed zit, is het verhaal bepaald geen meesterwerk.



Uitgebreide multiplayer

De singleplayer is dan ook niet meer dan een opwarmertje voor de rest van de game, die zich focust op de multiplayer en ten opzichte van het vorige deel qua mogelijkheden sterk is uitgebreid.
Zo zijn er diverse leuke game modi, zoals de wat kleinschaliger opgezette Strike- en Blast modus. Maar als je vooral wil spelen met de helden uit het Star Wars universum, kun je ook als Luke, Han, Rey, Darth Vader of Darth Maul een potje vier tegen vier induiken in Heroes vs. Villains.

"De hele game geeft je het gevoel dat je helemaal onder bent gedompeld in de wereld van Star Wars."

In de Arcade modus speel je alleen of samen met een co-op partner tegen de computer en moet je ervoor zorgen dat je meerdere Star Wars scenario's tot een goed einde weet te brengen.
De grootste en belangrijkste modi zijn echter Galactic Assault en Starfighter Assault, waarin je met veertig spelers tegelijkertijd een grote Star Wars battle uitvecht die je echt het gevoel geeft deel uit te maken van een grootschalige oorlog om het voortbestaan of juist vernietiging van een planeet, vloot of volk.

Vecht voor Mos Eisley

Ook in de multiplayer word je verwend met die typische Star Wars magie. Ik heb genoten van de schoonheid en de sfeer die je helemaal meesleurt in die overtuigende fictieve conflicten die we zo goed kennen van het witte doek.
En zo is de hele game doorspekt met het gevoel dat je helemaal onder bent gedompeld in de wereld van Star Wars. Zo ren je op de Wookiee-planeet Kashyyyk vanaf het strand zo de jungle in, waar regenboogapen en andere inheemse beesten voor je uit rennen. In Mos Eisley op Tatooine is het net zo'n drukte als in de films en moet je je langs grote aliendino's en enorme hagedis-achtigen wurmen om dit dorp te behoeden voor de ondergang, terwijl de inwoners rennen voor hun leven vanwege het conflict dat hun dorpje dreigt te vernietigen. En als de actie dan ook nog wordt ondersteund door bombastische orkestrale muziek waan je je helemaal een echte Rebel of Stormtrooper die verbeten vecht voor de redding of verovering van die typische plaatsen die we allemaal kennen uit de films.

Veelzijdige gameplay

Het is dus een feest van herkenning, maar gelukkig heeft de gameplay ook een oppoetsbeurt gekregen. Waar het vorige deel tamelijk simpel was opgezet en wat meer toegespitst was op de casual gamer, hebben we in dit deel meer te spelen, meer te kiezen en ook meer te verdienen.
Je kunt nu spelen met vier verschillende klassen, die allemaal andere sterke punten hebben en die je stuk voor stuk weleens zult gebruiken in de uiteenlopende situaties die je tegenkomt in de multiplayer. Zo kan het zomaar voorkomen dat je op de sneeuwvlaktes van Hoth begint als Specialist met een sluipschuttersgeweer, terwijl je later, als je met je team oprukt naar de vijandelijke basis, meer zult hebben aan de Assault klasse, die zich in kleinere ruimten en gangetjes prima thuisvoelt.
Je hoeft ook niet bang te zijn dat je op zoek moet naar zogenaamde Tokens uit de vorige game, waarmee je granaten kon oppakken, een ruimteschip kon krijgen of zelfs kon transformeren in een supersterke held of schurk. Nee, je kunt de sterkere personages en voertuigen scoren door simpelweg punten te verdienen in de game. Als je goed je best doet, zul je dus de kans krijgen om nog meer punten te winnen als Yoda, Han Solo of juist in een Y-Wing.
Gezien al deze toffe dingen, is het dan weer erg jammer dat het progressiesysteem een rommeltje is. Er zijn allerlei verschillende soorten punten te verdienen die je ieder weer op z'n eigen manier in kunt zetten. Daarnaast moet je je bezighouden met het levelen van tig dingen, zoals je klasse, geweer, kaartjes en ruimteschepen, die allemaal op andere manieren zijn te verbeteren, maar die niet op een overzichtelijke manier zijn weergegeven.


Het zal niet lang meer duren voor we ook ruimteafval gaan scheiden.

Punt aftrek

Battlefield II is een ode aan Star Wars geworden die je in lightspeed naar het universum voert, met de beperkingen in de singleplayer en het moeilijke progressiesysteem in de multiplayer als minpunten.
Maar de grootste zonde is dat er vanaf het begin door EA een schandalig microtransactie systeem is ingevoerd waardoor het vertrouwen van de gamer is geschaad.
Dat kost ze een punt aftrek op een anders prachtig cijfer.



weetje • weetje

Sam Witwer is de man achter de stemmen van the Emperor en Darth Maul. Deze acteur, die ook Maul en Palpatine in de animated series heeft ingesproken, kennen we ook van... Starkiller uit The Force Unleashed!

SCORE 77

Battlefront II is uitgebreider dan z'n voorganger en geeft de fans sfeer en spektakel in afwisselende modi en gameplay. Het schiet qua progressie echter tekort en de microtransactie strategie kost de game een vol punt.

TJEERD



De singleplayer is in vier uur redelijk rap uitgespeeld, maar daarna heb je nog een heleboel multiplayer content om je doorheen te slaan.

4+ UREN



BASICS

SHOOTER
DICE / ELECTRONIC ARTS
1 - 40 SPELERS
OUT NOW



ALOY IS WEER HARTVERWARMEND

HORIZON ZERO DAWN THE FROZEN WILDS

Net op het moment dat Wouter z'n baard begint te bevriezen in het echte leven, wordt het tijd om Aloy te laten beven van de kou in de add-on voor Horizon Zero Dawn, genaamd The Frozen Wilds.



REVIEW

PS4

Ik was bijna vergeten hoe knettergoed ik Horizon Zero Dawn vind. Vooral vanwege de manier waarop het verhaal verteld wordt; met prachtige personages en voice acting van het hoogste niveau. De gameplay houdt me constant op het puntje van m'n stoel, want als je in gevecht bent met een van de krachtigere robo-monsters in deze open-wereld game, dan moet je Aloy constant in beweging houden. Span de struikeldraden, drop de traps, schiet de pijlen, roll en repeat, maar wat je ook doet; blijf nooit stilstaan. De dappere, bijdehante en zelfverzekerde Aloy doet deze heftige shit bovendien in een van de mooiste post-post-Apocalyptische werelden die ik ooit heb mogen aanschouwen. Niet per se een sandbox, maar een prachtige, kleurrijke omgeving... eh, die in The Frozen Wilds iets minder kleurrijk is door alle sneeuw. Maar niet minder mooi!

> **"Alles is van dezelfde extreem hoge kwaliteit die we van de main game gewend zijn."**

Net zo pretty

'Niet minder mooi' is precies hoe je deze add-on zou kunnen samenvatten. Alles is namelijk van dezelfde extreem hoge kwaliteit die we van de main game gewend zijn: de hoofdmissies kennen interessante, goed uitgewerkte personages, spectaculaire momenten en hoewel het inderdaad praktisch een gekrompen versie van Horizon Zero Dawns hoofdverhaal is, weet het toch te boeien tot het eind.
De sidequests zijn van een minstens zo hoog niveau, want Guerrilla doet niet opeens minder z'n best als het aankomt op de kleinere opdrachten. Net zoals bijvoorbeeld in The Witcher 3, is elke sidequest een stukje vakmanschap op zich, soms zelfs met personages die hun eigen mini-arc meemaken gedurende drie cutscenes! Erg knap schrijfwerk.
Ook qua gameplay doet The Frozen Wilds best leuke dingen, want de drie nieuwe wapens lijken aanvankelijk misschien een beetje plat, maar krijgen via een sidequest upgrades waardoor ze alsnog (tactisch) interessant zijn.

Prima prijs

Heb je net zo hard genoten van Horizon Zero Dawn als ik, je verbaasd over de prachtige, (letterlijk en figuurlijk) kleurrijke characters, de awesome verhaalvertelling, de adembenemende omgevingen, het fantastische geluid en de spannende gevechten, dan is twintig euro voor The Frozen Wilds een prima prijs om te betalen. Je moet wel accepteren dat dit een voortzetting is van hetzelfde, de game hiermee niet opnieuw uitgevonden wordt, en... niet vies zijn van een beetje sneeuw. Behalve gele sneeuw, want die is sowieso vies.



VERTEL HET ZO

Hoewel de nieuwe Wolfenstein game, The Witcher 3 en The Last of Us tonen hoe je voice acting en performance capture in een game goed doet, is ook Horizon Zero Dawn een heel sterk voorbeeld.
De verhaalvertelling is zeker niet perfect, maar het enthousiasme en de overtuigingskracht waarmee de stemacteurs praten en de characters bewegen (vooral de gezichten - voor de lichaamsbewegingen is een systeem gemaakt dat soms net wat té enthousiaste resultaten oplevert) zorgen ervoor dat ik sowieso geboeid ben. En dat is knap gezien mijn aandachtspanne!
Maar het is verder helaas ernstig gesteld met de voice acting in gameland: niet voor niets hebben veel stemacteurs het afgelopen jaar gestaakt tegen het feit dat ze (kort gezegd) niet genoeg gewaardeerd worden door hun werkgevers. En nu worden er zelfs programma's geschreven waarmee stemacteurs in feite vervangen kunnen worden door robots! Slechte, zorgwekkende zaak, want de beste games zijn voor een heel belangrijk deel zo goed dankzij het werk van de acteurs. Zoals Ashly Burch die verantwoordelijk is voor de stem en het hele voorkomen van Aloy; wat zou Horizon Zero Dawn zonder haar zijn?



SCORE 80

The Frozen Wilds doet niets schokkends, is een beetje het basismodel van een story DLC, maar weet de hoge kwaliteit van Horizon Zero Dawn vast te houden in een mini-versie van de hoofdgame. Dat is al een enorme prestatie, dus de grootste liefhebbers van Guerrilla's meesterwerk zullen niet teleurgesteld zijn.

WOUTER



Je bent vrij snel door de verhaalmissies heen, maar uit de additionele missies en uitdagingen haal je de meeste lol.

15 UREN

16

BASICS
OPEN-WERELD ACTION GAME (ADD-ON)
GUERRILLA GAMES / SONY
1 SPELER
OUT NOW

OMDAT JE BEST EEN RELATIE KUNT HEBBEN MET EEN ZWAARD

XENOBLADE CHRONICLES 2



Het is een geweldig eerste jaar voor de Switch. Breath of the Wild, Splatoon 2, ARMS, Mario Kart 8 Deluxe, Pokkén Tournament DX, Mario + Rabbids, Super Mario Odyssey... En als het aan Sam ligt, kan Xenoblade Chronicles 2 aan dit rijtje worden toegevoegd!

De allereerste Xenoblade Chronicles was een van de beste en meest verfrissende JRPG's van de afgelopen tien jaar. Het blies iedereen omver, en niet alleen omdat het in 2010 uitkwam op de Wii toen dat apparaat niets meer leek te zijn dan een platform voor oppervlakkige schudgames.
Xenoblade's gameplay? Innovatief, met z'n automatische aanvallen en nadruk op het strategisch inzetten van superaanvallen (alles in real-time).
De presentatie? Volledig uniek, dankzij een imposante combinatie van science-fiction en fantasy, en de meest originele setting in tijden (de game speelde zich af op de rug van gigantische, goddelijke wezens!).
En het verhaal? Oh, man, het verhaal! Wat een avontuur leek te zijn over de mensheid versus aliens bleek uiteindelijk juist een deconstructie van dit soort verhalen, dankzij keiharde plottwists. Deze openbaringen stelden vragen zoals wat het betekent om mens te zijn, wat de definitie is van God en wat zelfbewustzijn eigenlijk is.

weetje • weetje

De belangrijkste Blade van hoofdrolspeler Rex is de voluptueuze Pyra. Zij is het legendarische zwaard Aegis. Rex z'n waifu is dus letterlijk een groot mes met dikke tieten. Ja, probeer het maar niet te begrijpen. Japan.

Buitenaards

Niks mis met wat filosofie en existentiële onzekerheid in je computerspelletjes, toch? Hoe dan ook; Xenoblade Chronicles was revolutionair. En daarom waren de verwachtingen hooggespannen toen twee jaar geleden het vervolg Xenoblade Chronicles X uitkwam.



Hadden we die Zwarte Pieten discussie eindelijk achter de rug...

Deze game werd weliswaar geprezen voor soortgelijke kwaliteiten als die van z'n voorganger, maar er was ook kritiek. De nadruk lag bijvoorbeeld veel minder op het verhaal maar veel meer op het vrij verkennen van de gigantische, imposante, buitenaardse planeet waar de game zich op afspeelde. Ikzelf vond dat prima - ik zal gameplay immers altijd belangrijker blijven vinden dan verhaal - maar het was begrijpelijk waarom X niet dezelfde impact had op het gamelandschap als Xenoblade Chronicles.

Anime

En nu is er dus een derde telg in de familie (die ietwat verwarrend het cijfer 2 achter de naam heeft staan) en eerlijk is eerlijk; de komst van deze game voelde in eerste instantie als... te vroeg. X had ik twee jaar geleden gespeeld, en ook de eerste Xenoblade Chronicles lag nog vers in m'n geheugen (mede dankzij de heruitgave voor de New 3DS).
Daarnaast bevat dit nieuwe deel een heleboel elementen die me, vooral in 't begin, behoorlijk tegenstonden, zoals de nieuwe grafische stijl die de normaal geproportioneerde stijl van de vorige games inwisselt voor eentje die keihard 'anime!' schreeuwt. Grote ogen, grotere hoofden, afwezige neuzen, gigantische tieten op een lichaam dat van een kind lijkt te zijn, et cetera. Het gros van de personages in Xenoblade Chronicles 2 lijkt ontworpen volgens alle négatieve kenmer-

weetje • weetje

De game bevat vele Blades, waaronder een heleboel zeldzame. De meeste van deze zeldzame Blades zijn ontworpen door bekende artiesten uit de game-, manga- of animewereld! Het tofste is dat al deze tekenaars hun eigen stijl mochten behouden, dus elke zeldzame Blade ziet er stilistisch volledig anders uit dan de andere. Wie dus alle Blades weet te ontgrendelen, heeft in feite een soort 'Hall of Fame' van Japanse designers verzameld!



ken van manga en anime. Dat deze stijlbreuk niet zichtbaar is in de werelden die je verkent, is daarom een zegen.

Bewegende berg

De wereld van Alrest bestaat uit een grote wolkenzee waarin zich gigantische wezens genaamd Titans bevinden, en het handjevol verkenbare werelden met hun groene bossen, koddige dorpen, krakkemikkige industrieterreinen en buitenaardse architectuur bevinden zich allemaal óp deze wezens. Het blijft indrukwekkend om tijdens het verkennen naar de lucht te kijken en te beseffen dat die 'bewegende berg' in de verte geen berg is maar de achterkant van het hoofd van de Titan waar je je op bevindt.

weetje • weetje

Het gros van de stemmen is, net zoals in de eerste game, door Britse, Schotse en Ierse stemacteurs ingesproken. Dit zorgt vaak voor hilarisch overdreven voice-acting.



Zo zie je er dus uit als je als hamster tijdens de Hamsterweken te veel hamstert.

Het enige probleem van Alrest is dat we het stiekem toch moeten vergelijken met de voorgaande twee spelwerelden, en dan mist het de verrassingsfactor van de eerste (waar je je ook al op de lichamen van Titans bevond) en de schaal van de tweede (om over het gebrek aan mechs maar te zwijgen).

Blades

Ik voelde, vooral de eerste paar uur, een soortgelijke teleurstelling met het vechtsysteem. Niet omdat het slecht is, maar omdat het op dezelfde principes als die van de voorgaande games gebaseerd is: je positioneert je personage, wacht tot je Arts (speciale aanvallen) opgeladen zijn, ontketent ze op de juiste momenten, et cetera, herhaal. Gelukkig begon dit vechtsysteem na een uurtje of vijftien een stuk uitgebreider en complexer te worden, en dat was het moment waarop ik écht van Xenoblade Chronicles 2 begon te houden.

Uniek aan deze game is namelijk de toevoeging van Blades: personages die jouw wapen zíjn. Je kunt drie Blades aan je character koppelen en tijdens het vechten ernaartoe schakelen, en wanneer je dit onder de knie begint te krijgen, heb je eindelijk het gevoel tactisch bezig te zijn.

Is de rondborstige Pyra je Blade? Dan vecht je met een vuurzwaard. Blijkt je vijand sterk te zijn tegen dat element? Dan kun je schakelen naar Gorg, wiens waterbijl dan veel beter van pas komt. Tenzij de vijand het te veel op jou gemunt heeft, want dan kun je schakelen naar Godfrey, die met zijn schild de aandacht van jou wegneemt en behoorlijk wat klappen kan incasseren. Handig.

"Het slaagt er niet in fans diezelfde rush te geven als de eerste keer, maar het komt er wel verdomd dicht bij in de buurt!"

Typisch vervolg

En daarmee komen we bij het laatste onderdeel: het verhaal. Weet je nog dat ik zei dat het zo raar was dat dit derde deel een '2' in de naam heeft staan? Nou, dat komt dus omdat dit veel meer een vervolg is op het geweldige Xenoblade Chronicles dan X dat was. Xenoblade Chronicles 2 focust zich veel meer op het verhaal, en dat zal de fans veel plezier doen. Man, het wist zelfs mij te imponeren, voornamelijk omdat het verhaal veel van mijn kritiek wegneemt. Die animestijl? Wordt volledig gerechtvaardigd door de hoeveelheid emotie die die grote ogen en hoofden weten te uiten. Daarnaast zit het verhaal zo goed in elkaar dat bijna elk onderdeel van de game er door uitgelegd wordt.

De Titans? Daar schuilt meer achter. Die wolkenzee? Bevat een groot geheim. De Blades, die jou helpen in de strijd? Oh, man, wacht maar tot je erachter komt waaróm ze je helpen! Wat dat betreft is Xenoblade Chronicles 2 een typisch vervolg op een legendarische game: het slaagt er niet in fans diezelfde rush te geven als de eerste keer, maar het komt er wel verdomd dicht bij in de buurt!



XenoBlade Runner.





SCORE 84

Xenoblade Chronicles 2 maakte minder indruk op me dan ik verwachtte... Totdat ik de veertig uur passeerde en dit bijna net zo'n filosofisch meesterwerk werd als de allereerste game!

SAMUEL



In zo'n tachtig uur speelde ik 'm uit; inclusief zijmissies, maar exclusief alle dikke post-game content. Reken op zo'n 120 uur in totaal!

120 UREN

12

BASICS

JRPG
MONOLITH SOFT / NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW


VOLG ALLES OVER DARTS
OP SPORTNIEUWS.NL
DOWNLOAD NU DE APP
Beschikbaar in de iPhone
App Store
ANDROID APP ON
Google play



DRAAKBAAR EN ONGENAAKBAAR
THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

Met de komst van The Elder Scrolls V: Skyrim naar de Switch is de game precies 271184 keer uitgekomen. Zet er streepjes tussen en je hebt Simon z'n geboortedatum. Kon niet missen dus!



SWITCH REVIEW

Ergens in 2015 ging Kieran de Khajiit zitten op een stoeltje bij de open haard van zijn nederige stulpje in Riverwood. Hij was moegestreden. Vier jaar lang en honderden uren had ik 'm laten knokken, rennen en stelen. Maar het was voorbij. Ik had elke quest gedaan, elke icoontje op de map vrijgespeeld. Er was letterlijk niets meer dat Skyrim me te bieden had.
Ik nam me voor om Kieran daar voor altijd uit te laten rusten, op z'n kleine krukje; omgeven door de legendarische wapens en stukken armor die we op onze reis verzameld hadden. Het was goed zo.

De beste game ooit

Er zijn dagen dat ik al voor het ontbijt vier games genoemd heb die de beste game ooit zijn. Chrono Cross bij het opstaan, The Last of Us tijdens het tanden poetsen, Ninja Gaiden Black als ik de trap afloop en Metal Gear Solid 3 bij het smeren van m'n boterham. Ook Skyrim passeert weleens de revue, meestal zo rond de lunch. Daar was ik van overtuigd toen ik het speelde, toen ik door de ijzige bergen en bossen van de Noordelijke provincie struinde, al die jaren lang.
Maar terwijl Skyrim aan het downloaden was op de Switch (en bijna m'n harde schijf vol knalde), dacht ik alleen maar aan de fouten. Hoe kon ik een game - waarin bijna alle kerkers op elkaar lijken, met zulke lange laadtijden, gare voice-acting en houterige animaties, waarbij ik zelden het gevoel kreeg dat ik ooit iemand écht raakte met m'n zwaard - de beste ooit vinden? Onmogelijk. Maar goed, er honderden uren lang naast zitten is ook onmogelijk.

> **"Ik schrik niet eens van het ernstig verouderde hoopje polygonen dat Ulfric Stormcloak moet voorstellen."**

Fantastisch beest

Als ik de game toch maar ga spelen [een goed idee als je iets moet recenseren - Ed], duurt het letterlijk vijf seconden voordat ik het weer voel. Ik zit weer achter in die gare kar, zoals Kieran daar ooit zat in 2011. Ik kijk om me heen, ruik de dennenbomen, werp een blik van herkenning op de besneeuwde bergtoppen en ik schrik niet eens van het ernstig verouderde hoopje polygonen dat Ulfric Stormcloak moet voorstellen als ik naar rechts kijk.
Ondertussen glijden de klanken van de weergaloze soundtrack mijn oorschelp binnen en stromen alle herinneringen aan deze wereld mijn hoofd in alsof ik hier al jaren woon. Ik weet het weer. Deze game, deze wereld, deze uitgestrekte speeltuin vol mogelijkheden voor klassieke roleplaying; het is, was en blijft een fantastisch beest.

Wonderbaarlijk

Maar, eerlijk is eerlijk, het beest is oud geworden. De inhoudelijke kritiek op alle punten van het origineel is nog steeds aanwezig, aangezien dit niets meer is dan een port. De toevoeging van motion controls kun je meteen vergeten, want die voegen niets zinnigs toe. Hetzelfde geldt voor de dagelijkse (verwaarloosbare) items die je kunt krijgen als je amiibo's gebruikt. Dit is Skyrim zoals het altijd al geweest is; zonder mods, maar wel met de officiële uitbreidingen.
Als je het de eerste 271183 keer dat deze game uitkwam niet tof vond, dan gaat deze nieuwe uitgave daar niets aan veranderen. Skyrim voor de Switch is daarmee uiteindelijk best een raar ding. Deze gigantische game (volgens sommige kenners de beste game ooit, al zeggen ze dat meestal rond lunchtijd) draagbaar hebben, is een wonderbaarlijk gegeven. Hier is voor iedereen iets te vinden.
Eén ding nog, als je ooit in Riverwood komt en een nederig stulpje binnenloopt waar een grijs geworden, moegestreden Khajiit bij de open haard zit: jat dan niks uit zijn huis. Ik zou het heel vervelend vinden om na alles wat er gebeurd is nóg een keer in de schoenen van die oude strijder te moeten stappen om je ass te komen whoopen. Sla het huisje over. Maak je eigen avontuur. Ik beloof je dat het de moeite waard zal zijn.



weetje • weetje

Ergens in de wereld van Skyrim (hint: zoek hoog) zijn de Master Sword, Hylian Shield en Champion's Tunic uit The Legend of Zelda te vinden. Kun je beetje cosplayen als Link. In de sneeuw. Echt superleuk, man.

SCORE 80

Skyrim is wat Skyrim altijd al was. Ja, je ziet en voelt aan alles dat deze game zes jaar oud is. Maar de andere kant van de medaille is dat je ook aan alles ziet en voelt waarom Bethesda deze game nog steeds uitbrengt. Omdat het voor altijd de moeite waard zal zijn.

SIMON



Ik heb er dit keer een uur of tien ingestoken, maar wie er echt voor gaat, kan met gemak honderden uren verliezen.

200 UREN

18

BASICS

RPG
BETHESDA GAME STUDIOS
1 SPELER
OUT NOW

KATTEN VS HONDEN

THE SIMS 4 CATS & DOGS



The Sims is altijd een prachtige speeltuin geweest voor zieke experimenten. En met The Sims 4: Cats & Dogs kan Wouter een eeuwenoude kwestie oplossen: wie zijn er beter, katten of honden?

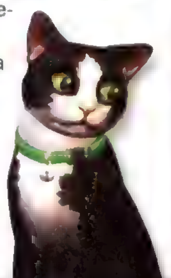


Jezus is een Joodse herder.

PC REVIEW

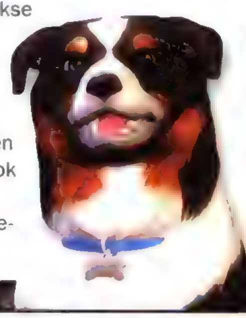
DE SCHATTIGSTE

Kijk, een dikke dobermann of een boze mastiff, daar is niet zoveel schattigs aan. Maar een dobermann púppy, ja, daar smelt zelfs de meest dikgenekte strijder van tot een zielig plasje 'D'AAAAAWWWWW'.
Sowieso kan je een hond compleet verschattigen in de Create a Pet mode. Zo wilde ik in eerste instantie een rottweiler hebben, maar die had best wel een platte, lelijke snuit in The Sims 4. Dus crossbreedde ik hem met een akita, zo'n lief, Japans, shiba inu-achtig beest, en daar kwam een fantastisch wezen uit!
Maar goed, NIETS OP DE WERELD is cuter dan de ragdoll-kitten die ik heb gemaakt, want die heb ik het meest pieperige miauwtje gegeven dat er bestaat: mierzoet en glorieus.



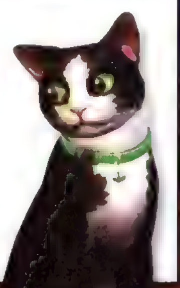
HET FIJNSTE GEZELSCHAP

Een hond moet je natuurlijk uitlaten, waar je Sim best blij van wordt, en je kan het ook nog combineren met een fikse jog. Een kat heeft, afhankelijk van de persoonlijkheid die je hem hebt gegeven, weinig aandacht nodig, maar als je ermee speelt of knuffelt, dan gaat je social meter net zo hard omhoog als bij een hond. Oh, en als je met een laserlampje gaat spelen, dan knalt je 'fun' ook nog eens de lucht in.
Toch wint de hond, want die kan je kunstjes leren. Dat houdt je Sims weer van de straat!



DE GRAPPIGSTE

The Sims 4 draait voor een groot gedeelte om z'n hilarische animaties van redelijk clowneske menswezens. Dierenanimaties in The Sims zijn van oudsher (zowel deel 2 en 3 hebben een huisdierenuitbreiding) redelijk realistisch, dus de grappen zitten 'm meestal in hun interactie met de Sims/mensen.
Het is bijvoorbeeld prachtig om te zien hoe een Sim met een hond ligt te ravotten op de bank, of het beest een bad geeft.
Maarrrrrrr, er kan weinig op tegen de cuteness van de catwand; een soort toverstaf waar je poezenbeest helemaal wild van wordt!



DE ZIEKSTE

Het is helemaal niet erg als beestjes ziek zijn in The Sims 4. Het feit dat je de dierenarts kan uithangen is namelijk een van de leukste dingen aan Cats & Dogs. Sterker nog; het redt de add-on een beetje van middelmatigheid, want als je het vergelijkt met de Pets-uitbreidingen van de vorige delen, dan is dit niet bepaald een vetpot vol animal crackers.
De titel zegt het al: er zijn alleen katten en honden, geen schildpadden, hagedissen, vogels of zelfs páárden! Maar goed, het feit dat je belachelijke ziektes kunt genezen zoals Super Repugnitis, Magmafied Organs en Critical Lavanose (moet je de boel wel op Engels hebben staan, ik wil niet weten wat de Nederlandse versies van deze ziektes zijn! Of misschien toch wel...).
Er is echter geen verschil tussen de ziektes die honden en katten kunnen krijgen, hoewel ik nog geen hond ben tegengekomen met Woozy Kittyitis. Of een kat met Derpy Doggy...



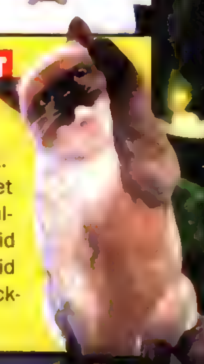
weetje • weetje

Sinds kort is The Sims 4 ook te spelen op de PS4 en Xbox One! Op zich goed nieuws, want het werkt best aardig met een controller, maar deze versie loopt wat betreft content wel effe drie jaar achter op de PC.



WINNAAR: DE KAT

Hoe gek ik ook ben op honden, de kat is het superieure wezen op deze planeet. We aanbidden het diertje niet voor niets al millennia en zullen haar tot in de eeuwigheid benijden om die über-luiheid en volslagen don't-give-a-fuck-ness.



SCORE 73

Als je Cats & Dogs vergelijkt met de dikke huisdierpakketten uit de vorige twee Sims-delen, valt deze uitbreiding wel wat tegen. Gelukkig wordt dit gecompenseerd door je eigen dierenartspraktijk, want dat is echt dikke fun!

WOUTER



Oneindig in principe, maar na een uur of vijftien heb je wel om alle animaties gegniffeld.

15 UREN

12

BASICS
SIMULATOR
ELECTRONIC ARTS / THE SIMS STUDIO
1 SPELER
OUT NOW



HEY LEGO, DIT KAN JE NIET MAKEN!

LEGO MARVEL SUPER HEROES 2

We hebben het wel steeds over de break van een jaar die Assassin's Creed heeft genomen, maar ook wat betreft LEGO-games is er de afgelopen twaalf maanden maar bar weinig gebeurd! Voor Wouter kwam LEGO Marvel Super Heroes 2 dus als geroepen.

LEGO Marvel Super Heroes 2 is, op The LEGO Ninjago Movie Video Game na, de eerste LEGO-titel die niet meer uitkomt voor de vorige generatie consoles. Nou betekent dat niet dat deze game opeens op de Unreal Engine 4 loopt en alle power uit de Xbox One X zuigt, maar qua grootte is ontwikkelaar Traveller's Tales wel weer een stapje verder gegaan. Er zijn twintig verhaalmissies en tien bonuslevels, en tussen de levels door heb je ook nog regelmatig een taak of quest van variërende boeiendheid te vervullen.
Het aantal unlockable characters is ook weer volledig insane, met zoveel obscure poppetjes dat zelfs de grootste Marvelnerd van de meeste waarschijnlijk nog nooit gehoord zal hebben. Er zit ook genoeg herkenbaars tussen en vooral van een dansende Star-Lord, de schattige Ms Marvel en het haar van Inhumans' Medusa werd ik erg vrolijk.
De grootte zit hem echter vooral in de hub-wereld genaamd Chronopolis dat een indrukwekkende verzameling van allerlei bekende Marvel locaties is. Van Nueva York in het jaar 2099 en de Noir-versie van Manhattan, tot aan het onderwater gelegen Lemuria en Sakaar (Planet Hulk); baddie Kang heeft alles samen gegooid in één naadloze wereld. Als je van Doctor Strange z'n Sanctum Sanctorum in New York omhoogvliegt naar het in de lucht zwevende Atillan van de Inhumans, zou je best weleens zachtjes 'wow' kunnen fluisteren...



> **"Puur een kwestie van gebrekkige bug testing. Echt pijnlijk en onvergeeflijk vind ik dat."**

Help! Ik zit vast!

Op technisch vlak is een LEGO-game nog nooit perfect geweest en ook in LEGO Marvel Super Heroes 2 laat Traveller's Tales steken vallen.
De inkakkende framerate is verwaarloosbaar, en aangezien er soms best wel gestoord veel gebeurt op het scherm (al die blokjes, nopjes, soms wel zes verschillende helden tegelijk met allerlei flashy superkrachten en alles in shiny graphics met betere licht- en schaduweffecten dan je ooit in een LEGO-game gezien hebt), is het niet moeilijk te vergeven.
Minder vergevingsgezind ben ik over het feit dat ik meerdere keren heb vastgezeten. Niet om de redenen die we gewend zijn in een LEGO-game (puzzels die niet volgens jouw logica opgelost dienen te worden), nee, puur omdat de game me niet verder liet gaan. In een bepaald level in Egypte ging een deur stomweg niet open, zodat ik een checkpoint moest reloaden dat me helemaal terugbracht naar het begin van het level! En ik was al bij het einde!
Eerder in de game, tijdens een gevecht tegen Baron Mordo, zat ik al vast omdat de eindbaas niet overging naar een nieuwe fase en ik dus voor eeuwig op 'm kon blijven schieten. Gelukkig zat in dit geval het checkpoint vlak voor de eindbaas, MAAR TOCH! Het gebeurde me zelfs een derde keer dat een mechaniekje niet getriggerd werd om te doen wat het moest doen, waardoor ik het level opnieuw moest starten.
Ik hoef je vast niet te zeggen dat dit behoorlijk irritant is en puur een kwestie van gebrekkige bug testing. Echt pijnlijk en onvergeeflijk vind ik dat, dus geef ik een van de laagste cijfers die ik ooit aan een LEGO-game heb gegeven. Want dit is op deze manier geen guilty pleasure meer en dat vind ik erg jammer. ✪

BATTLE ARENA

Een nieuw element in LMSH 2 zijn de co-op gevechten in Battle Arena. Best leuk voor een paar potjes, maar het gevechtssysteem van LEGO-games is bij lange na niet diep genoeg om dit een lange levensduur te geven.



BAZEN

Elk level bevat minstens één superschurk die verslagen moet worden. Helaas bestaat de actie vooral uit repetitief rammen en/of gokken wat de game van je wil totdat de volgende fase aanbreekt. Op zich is 't soms wel leuk verzonnen en de bad guy clichés die ze uitkramen zijn af en toe zó tergend dat je er haast wel om moet lachen.

SCORE 66

Na een LEGO break van een jaar vond ik het zeker leuk om Marvel Super Heroes 2 te spelen. Helaas laat de game je kneiterhard vastzitten door bugs en is er te weinig veranderd aan de formule om dit een bovengemiddelde LEGO-game te noemen.

WOUTER



Als je ALLES wil doen een stuk langer dan de standaard LEGO-games, maar dat komt ook deels door de vastzitters.

30 UREN

BASICS
LEGO GAME
TRAVELLER'S TALES / WARNER BROS.
1 - 2 SPELERS
OUT NOW



ULTRAMEERVANHETZELFDE

POKÉMON ULTRASUN & ULTRAMOON

De 3DS wil maar niet dood. Elke keer wanneer men roept dat z'n zwanenzang geklonken heeft, verschijnt er toch weer een nieuwe game voor het apparaat. Deze keer zijn dat UltraSun & UltraMoon, al laten ze een ietwat bittere nasmaak achter.



Pokémon Sun & Moon werden destijds beleefd als een verademing omdat ze aanvoelden als iets daadwerkelijk nieuws. En dat ondanks dat we met die games alweer in de zevende generatie zakmonsters beland waren en we eigenlijk nog precies dezelfde dingen deden als voorheen: hanengevechten organiseren, de lokale fauna verzamelen, een kwaadaardige organisatie verslaan, kampioen worden, etc.
Inhoudelijk gezien waren Sun & Moon dus helemaal niet zo nieuw, maar ze vóelden wel verfrissend. En dat simpelweg dankzij een nieuwe, originele locatie en enkele kleine, simpele aanpassingen die de formule nét effe onderuithaalden, zoals het feit dat de bekende gyms vervangen werden door de veel gevarieerdere Island Trials. Hierbij kreeg je elke keer een andere opdracht (fotografeer een specifieke spook-Pokémon in een verlaten supermarkt!) in plaats van dat je op eentonige wijze een handjevol trainers moest verslaan.
Als je Pokémon al nooit leuk vond, dan hadden Sun & Moon je zeker niet bekeerd, maar verder waren ze absoluut de frisse wind die de franchise keihard nodig had. Misschien dat juist daarom UltraSun & UltraMoon zo tegenvallen: ze voelen weer veel te bekend aan.

weetje • weetje
In de Ultra Space bevindt zich een geheime, duistere stad, Ultra Megalopolis genaamd. Dit is waar de Ultra Recon Squad vandaan komt; deze mysterieuze groepering komt naar Alola om het licht terug te halen dat door Necrozma gestolen is.

Geen verrassingsfactor

We hebben vaker opgepoetste 'derde' versies van generaties gehad (bijvoorbeeld in de vorm van Pokémon Crystal) en zelfs rechtstreekse vervolgen (Black 2 & White 2), en het is overduidelijk dat UltraSun & UltraMoon soortgelijke games zijn. Het punt is echter dat ze gepresenteerd worden als een volledig alternatief verhaal, vergelijkbaar met een vervolg, terwijl ze eigenlijk niets meer zijn dan opgepoetste versies van Sun & Moon met hier en daar een extra feature.
Laat ik dit dus extra benadrukken: UltraSun & UltraMoon zijn grotendeels dezelfde games als Sun & Moon, net zoals Crystal grotendeels dezelfde game was als Gold & Silver. Vooral de eerste helft van dit Hawaïaanse avontuur voltrekt zich vrijwel identiek, waarmee die geweldige verrassingsfactor van deze generatie volledig ondermijnd wordt. Ik heb me de eerste zes uur ronduit verveeld; seen that, done that...



Betere tweede helft

Begrijp me niet verkeerd: als je Sun & Moon nog nooit gespeeld hebt, dan zijn UltraSun & UltraMoon met gemak de beste manier om dit avontuur te beleven. Het is immers vrijwel dezelfde game, maar dan met extra's. Meer gameplay-elementen (waarbij de nieuwe Mantine surfminigame het leukst is), meer daadwerkelijke pokémon en iets meer verhaalelementen.

> **"UltraSun & UltraMoon zijn geweldige Pokémon games, maar hebben de kenners vrijwel niks nieuws te bieden."**

Vooral de post-game (de dingen die je kunt doen nadat je de game hebt 'uitgespeeld') is deze keer veel beter en uitgebreider, met meer nadruk op het verkennen van de Ultra Space: een parallelle dimensie waar de Ultra Beasts vandaan komen en waar je deze keer vele legendarische pokémon kunt vangen.
De veteranen zullen dus voornamelijk genieten van de tweede helft van UltraSun & UltraMoon, aangezien daar de grootste veranderingen te vinden zijn, zoals een geweldige confrontatie met een teruggekeerd Team Rocket. Maar ben je bereid bent om daarvoor eerst urenlang een game te spelen die je al door en door kent? Dat is de vraag.
Alleen als dit je eerste aanraking is met de zevende generatie Pokémon mag je de Gold Award die ik aan de originele Sun & Moon gaf ook op deze nieuwe games plakken, maar anders zul je, net als ondergetekende, teleurgesteld zijn dat dit voornamelijk een zouteloze herhalingsoefening is.

weetje • weetje
Naast twee nieuwe vormen voor Necrozma en een nieuwe vorm voor Lycanroc, bevatten deze games ook een aantal volledig nieuwe Ultra Beasts: Stakataka, Blacephalon, en Poipole en diens evolutie Naganadel.

SCORE 74

Ik heb niets tegen opgepoetste heruitgaven, maar pretendeer dan niet een heel nieuw avontuur voor te schotelen. UltraSun & UltraMoon zijn geweldige Pokémon games, maar hebben de kenners vrijwel niks nieuws te bieden.

SAMUEL



Dertig uur. Wil je ook nog alle legendaries vangen en alle geheimen ontgrendelen, dan kun je daar minstens vijftien uur bij optellen.

45 UREN

7

BASICS

VERZAMEL-RPG
GAME FREAK / NINTENDO
1 SPELERS
OUT NOW

EEN ONGELUKKIGE KEUZE

SUPER LUCKY'S TALE



Florian heeft zich goed vermaakt met Lucky's Tale, maar dat kwam vooral omdat de game volledig was ontworpen voor virtual reality. Als je VR weghaalt, blijft er dan nog steeds een leuke platformer over?



Lucky's Tale is een van de games die ik mensen laat zien die voor het eerst VR willen proberen. Een platformgame is namelijk heel herkenbaar qua gameplay en daarom snapt iedereen meteen wat VR er precies aan toevoegt. Ik hoopte dan ook op een deel 2, maar toen ik hoorde dat Super Lucky's Tale alleen voor Xbox One en PC uitkwam, zonder VR, flikkerde ik ongeveer achterover van m'n stoel. Waarom in godsnaam?

Gemiste kans

Super Lucky's Tale klinkt als een remake van het origineel voor de consoles, maar het is een compleet nieuw deel. Ik sprak een van de ontwikkelaars op de E3 en hij vertelde me dat ze tevreden waren over het eerste deel in VR, maar dat ze nu graag wilden zien hoe de platformer zou presteren op

> **"Alleen voor Xbox One en PC, zonder VR. Waarom in godsnaam?"**

de Xbox One X. Ik snapte daar maar weinig van en nu ik de game heb uitgespeeld, snap ik het nog steeds niet helemaal. Het goede nieuws is dat Super Lucky's Tale er prachtig uitziet op de krachtige console van Microsoft. Dit soort animaties komen heel goed tot z'n recht in 4K en tot zover ga ik mee met de developer en de beslissing om de game naar de Xbox One X te brengen. Wat dan wel weer onbegrijpelijk is, is dat de game geen HDR-ondersteuning heeft, terwijl zo'n kleurrijke game er juist om schreeuwt. Dit zou de showcase kunnen zijn voor HDR op de Xbox One X! Gemiste kans.

Kinderen

De gameplay is grotendeels hetzelfde gebleven, maar wel wat uitgebreid ten opzichte van het eerste deel. In plaats van dat je uit een boek nieuwe levels kiest, loop je nu met Lucky door een thuiswereld, waar je door portals naar andere levels kunt warpen. Hierdoor voelt de game meer aan als een geheel, in plaats van een paar losse levels.
De game duurt daarbij ook iets langer dan zijn voorganger, maar met een uurtje of tien gameplay is het zeker nog geen grote game.
Lucky laat zich prima besturen en er zit behoorlijk wat afwisseling in de levels, maar lastig wordt het nooit, daarvoor focust de game zich net effe te veel op kinderen. Om echt alles te unlocken zal je soms out of the box moeten denken, maar zelfs de bossfights zijn kinderlijk eenvoudig. Lucky's Tale was ook al niet echt een game voor volwassenen, maar Super Lucky's Tale is nog veel duidelijker een game voor kids.

Camera movement

Waar ik me in Super Lucky's Tale aan heb geërgerd, is de camera. In VR is het geen goed idee om smooth camera movement te hebben, want daar kan je kotsmisselijk van worden. Als je in Lucky's Tale de camera wilde draaien in VR, ging dat dan ook in stapjes. Dat werkte erg goed, maar tot mijn grote verbazing zit exact hetzelfde systeem in Super Lucky's Tale! WTF? In alle platformgames kun je vrij om je heen kijken en je hebt dit nodig om bijvoorbeeld sprongen in te schatten. Onbegrijpelijk dat ze de VR-besturing in takt hebben gelaten voor een normaal beeldscherm.
Ik denk trouwens dat deze game ooit nog wel gaat uitkomen met VR-ondersteuning. De devs beweren weliswaar dat dat nooit voor de Oculus Rift gaat gebeuren, maar ik durf er bijna gif op in te nemen dat we 'm alsnog zullen tegenkomen wanneer de toekomstige VR-ondersteuning van de Xbox One X een feit is. Daar kijk ik zeker naar uit, maar in deze vorm is de game niet echt boeiend.



weetje • weetje
Lucky's Tale kon uitkomen omdat Oculus een flinke zak geld had overgemaakt naar ontwikkelaar Playful. Dat maakt het extra bizar dat deel 2 alleen maar op Xbox One X en PC uitkomt.

XBOX ONE | PC | REVIEW

SCORE 65

Lucky's Tale was tof, maar dat kwam vooral door de VR-ondersteuning. Aangezien Super Lucky's Tale gespeeld wordt op een beeldscherm, blijft er niet meer dan een aardige platformer over, die vooral jonge gamers zal aanspreken.

FLORIAN



Na acht uur heb je alle levels gehaald en twee uur later ook alle items. Jonge gamers zullen er wat langer over doen.

10 UREN

BASICS
PLATFORMGAME
PLAYFUL / MICROSOFT
1 SPELER
OUT NOW


plantronics
RIG
SERIES
GEAR UP. GET GOOD.
RIG 800 SERIE
Draadloze performance
met 24 uur speeltijd
BESCHIKBAAR VOOR PC,
PS4 en Xbox
RIG
RIG
800
DOLBY
ATMOS
Activation Code
Included
Prepaid activeringscode voor Dolby Atmos®*
bij de RIG 800HD en RIG 800LX gamingheadsets.
*Dolby Atmos(R) activeringscode is geldig voor één headset en vereist een Xbox One


msi
msi
AV
PC
Bitdefender
ANTIVIRUS PLUS
2018
GH5
LUMIX
2017
Tech
awards

Tech Awards 2017

Twijfel bij aankoop van consumentenelektronica behoort voorgoed tot het verleden dankzij de Tech Awards, een initiatief van Computer!Totaal, PCM, Computer Idee, MacWorld, Zoom.nl, Power Unlimited, Gamer.nl en Insidegamer.nl. Van de duizenden nieuwe producten die afgelopen jaar zijn geïntroduceerd zijn 104 producten bekroond met een Tech Award.

De Tech Awards bieden extra houvast als je een product wilt kopen. De onafhankelijke testoordelen van onze experts scheiden het kaf van het koren. Of het nu gaat om tech, fotografie of games, als het product een Tech Award heeft, zit je goed.

Tech awards

HOTLIST

In de aanloop naar de Tech Awards bekronen we iedere maand veelbelovende nieuwe producten met een Hotlist-award. Natuurlijk komt een product niet zomaar op de Hotlist; een vermelding geeft aan dat we heel veel van het product verwachten. We doen er alles aan om het zo snel mogelijk te testen, zodat we zeker weten of onze verwachtingen worden waargemaakt. Dus een Hotlist-vermelding betekent nog niet automatisch een Tech Award aan het einde van het jaar. En andersom: een product dat een Tech Award wint, hoeft niet eerst op de Hotlist te hebben gestaan. Maar het kan wel!

Jurering

Het winnen van een Tech Award betekent erkenning van de testredacties. Het betekent aan de top staan in een van de geteste productcategorieën van het afgelopen jaar. Aan de benoeming gaat een ingrijpend proces vooraf waarin alle test- en onderzoeksresultaten nogmaals zijn vergeleken. Meestal is een product getest door verschillende redacties zodat de testresultaten nogmaals apart gewogen moesten worden. Alle details zijn minutieus onder de loep genomen en waar nodig is gestemd over de winnaar. In enkele gevallen zijn er maar één of twee awards uitgereikt omdat geen van de overige geteste producten voldeed aan de gestelde criteria voor deze award.

Computer Idee | PCM | Power Unlimited | Gamer.nl | Inside Gamer

Antivirus
Bitdefender Antivirus Plus 2018
Kaspersky Anti-Virus

Bluetoothspeaker
Bose SoundLink Revolve
DALI KATCH

Chromebook
Acer Chromebook R 13
Lenovo ThinkPad Yoga 11e Chromebook

Compactcamera
Olympus Tough TG-5
Panasonic Lumix DC-TZ90
Sony RX100 V

Draadloze noise-cancelling hoofdtelefoon
Libratone Q Adapt On-Ear
Sony WH-1000XM2
Teufel MUTE BT

Draadloze oordopjes
Apple AirPods
Sony MDR-XB50BS
Teufel MOVE BT

E-reader
Amazon Kindle
Kobo Aura H2O (2017)

eSports-game
FIFA 18

Game van het Jaar
Super Mario Odyssey

Gamebeeldscherm
iiyama G-MASTER GB2488HSU-B3
LG 24GM79G
Samsung C24FG70FQU

Gameconsole
Nintendo Switch

Gameconsole-accessoire
Nacon Revolution Pro Controller 2

Gamedesktop
ASUS ROG GR8 II
MSI Infinite A

Gamelaptop
Acer Predator Triton 700
MSI GL62M

Game-moederbord
ASUS ROG STRIX Z370-E GAMING

Gamevideokaart
ASUS ROG-POSEIDON-GTX-1080TI-P11G-GAMING

IP-camera
Nest Cam Indoor
Netatmo Welcome
NETGEAR Arlo Pro

Kindergame
LEGO® Worlds

Laptop
Acer Spin 7
ASUS ZenBook UX310UA(-FC062T)
Dell XPS 13

Mediaspeler
Google Chromecast Ultra
NVIDIA Shield TV

Muis
ASUS ROG Gladius II
Cooler Master MasterMouse MM530
CORSAIR GLAIVE RGB
Logitech Prodigy G403 Wireless

Multiroom-audio
Bluesound
HEOS by Denon
Raumfeld

NAS (2-bay)
QNAP TS-253B
Synology DS716+II

NAS (4-bay)
ASUSTOR AS6404T
QNAP TS-453A
Synology DS916+

Objectief
Canon EF 24-70mm F2,8L II USM
Nikon AF-S Nikkor 24-70mm f/2.8E ED VR
Sigma 85mm F1,4 DG HSM Art
Sony FE 16-35mm F2,8 GM
Tamron SP 24-70mm F2,8 DI VC USD G2

PC-game
Total War: WARHAMMER II

Portable opslag
Samsung Portable SSD T5
Seagate Backup Plus Portable 5TB
Western Digital My Passport

Professionele systeemcamera
Fujifilm GFX 50S
Panasonic Lumix DC-GH5
Sony A9

Router
ASUS RT-AC58U
AVM Fritz!Box 4040
NETGEAR R7000

Smarthome
IKEA TRÅDFRI
Philips Hue

Smartphone (budget)
Motorola Moto G5
Wiko View
Wileyfox Swift 2 X

Smartphone (high-end)
Nokia 8
OnePlus 5
Samsung Galaxy S8

Smartphone (middenklasse)
ASUS Zenfone 3
Motorola Moto Z2 Play
Samsung Galaxy A5 (2017)

Smartphone-camera
Apple iPhone 8 Plus
LG G6
Samsung Galaxy S8

Smartwatch/wearable
Apple Watch Series 3
Fitbit Charge 2
Garmin vivosmart® HR+

Soundbar
Bose Solo
HEOS Bar by Denon
Sonos PLAYBASE

Spiegelreflex
Canon EOS 200D

Nikon D850
Pentax KP
Sony A99 II

SSD
Crucial MX300
Samsung SSD 850 EVO
Samsung SSD 960 PRO

Systeemcamera
Canon EOS M6
Fujifilm X-T20
Olympus OM-D E-M10 Mark III

Tablet
Apple 12,9-inch iPad Pro
Samsung Galaxy Tab S3

Toetsenbord
Cooler Master Masterkeys Pro M White
Corsair K95 RGB PLATINUM

UHD-beeldscherm
AOC U3277PWQU
Philips 328P6VJEB

Wifi-mesh-systeem
NETGEAR Orbi WiFi RBK50
TP-Link Deco M5





Bluesound

De collectie speakers van Bluesound volgt het vertrouwde stramien dat we vaker op de markt zien. Er is een aantal speakers (Pulse Flex, Pulse Mini, PulseBar en Pulse) en een drietal streamingapparaten zonder ingebouwde speakers (de Node, de PowerNode (2x 60 watt) en de Vault). Het doel van Bluesound is eenvoudig: de best mogelijke geluidskwaliteit brengen binnen het prijssegment. En dat is naar onze mening gelukt.

DALI KATCH

De DALI KATCH is de eerste draadloze speaker van het Deense audiobedrijf en het is gelijk een schot in de roos. De KATCH is één van de best klinkende bluetooth-speakers die we het afgelopen jaar hebben gehoord. Door de twee speakers en de geïntegreerde passieve woofer kan hij moeiteloos een grote ruimte vullen met geweldig geluid. Het sterke geluidsbeeld wordt gecomplimenteerd door een prachtig retro ontwerp en veel extra opties.





Denon HEOS
Bar

Geen zin om veel speakers te plaatsen voor een homecinema-geluid? De Denon HEOS Bar heeft genoeg in z'n mars voor de gemiddelde woonkamer en met de HEOS Subwoofer tover je de ruimte qua geluid om in een ware thuisbioscoop!

Libratone
Q Adapt On-Ear

De Libratone Q Adapt On-Ear is een mooie koptelefoon die bij vrijwel elke stijl goed past. Dankzij de eenvoudige bediening hoef je niet telkens je smartphone tevoorschijn te toveren om iets aan te passen en dankzij de vier standen voor actieve noise-cancelling kun je de Q Adapt On-Ear in vrijwel elke situatie gebruiken.



MSI
GL62M

De MSI GL62M is een uitstekende gaming-laptop voor als je de nieuwste games wilt spelen, maar geen tweede hypotheek wilt afsluiten. Met een Intel Core i5-processor, 8 GB RAM, een NIVIDA GeForce GTX 1050 en Steelseries-toetsenbord heeft de GL62M alles in huis voor een comfortabele spelervaring.



MSI
Infinite A

De Infinite A van MSI geeft je de perfecte game-ervaring. Razend sterke hardware zoals de Core i7-7700K en een GTX 1080 krijgen elke game op de knieën. Gaaf detail is hoe de videokaart rechtop staat in de kast, zodat iedereen door het glazen paneel kan zien wat voor moois je in de kast hebt zitten.



Panasonic
Lumix DC-GH5

De GH5 is vooral voor video erg geschikt. Dankzij de nieuwe, relatief compacte micro-fourthirds-sensor van 20 megapixel kan de camera de chip heel snel uitlezen. Dat geeft de GH5 samen met de vernieuwde beeldprocessor vleugels op het gebied van 4K-video. Samen met de talloze video-opties, tweaks en instellingen die de camera rijk is, is deze GH5 het nieuwe ijkpunt voor video van 2017 geworden.



Panasonic
Lumix DMC-TZ90

De Lumix TZ90 is dankzij het 180 graden draaibare aanraakscherm een ideale 4K-vlogcamera en heeft voor al zijn features een aantrekkelijke prijs. Natuurlijk heeft de TZ90 wifi en een handige app, zodat je 'm met je mobiel kunt bedienen en jouw foto's en video's daarna met je smartphone op Instagram, YouTube of Facebook kunt posten. Deze compactcamera heeft alles wat je mist in je mobiel, zoals zoomen tot in een extreem bereik.



Teufel
MOVE BT

Wil je sporten zonder je zorgen te hoeven maken over losschietende oordopjes? Dan is de Teufel Mute zeker een aanrader. Met zijn vele pasvormen, luxe opbergcase en lekker stevig geluid is de Teufel Move BT een goede keuze voor de liefhebbers van sport en muziek.



Western Digital
My Passport

De My Passport ziet er luxe uit en is beschikbaar in een groot aantal kleuren. Niet alleen saai wit en zwart, maar ook in kleuren als opvallend geel, blauw of rood. De opslagcapaciteit is lekker fors. Het topmodel heeft niet minder dan 4 TB aan schijfruimte. Dankzij de meegeleverde slimme back-upsoftware is het maken van back-ups erg simpel.



Tech awards

Bitdefender
Antivirus Plus 2018

De interface van Bitdefender Antivirus Plus 2018 kan wat overweldigend overkomen. Maar wanneer je wegwijs bent in het programma merk je algauw dat je een uitgebreide beveiliger hebt tegen malware. De ontwikkelaars van Bitdefender proberen je vooral te beschermen tegen de grote gevaren van nu: ransomware en malware die internetbankieren treft. En het opsporen en verwijderen van malware in het algemeen? Daar kun je deze antivirussuite ook uitstekend op vertrouwen.



Wileyfox
Swift 2 X

Smartphonemakers drijven de prijzen de laatste jaren op tot zelfs boven de duizend euro. Maar laat je niet van de wijs brengen, een goede smartphone hoeft niet zo veel te kosten. De Swift 2X van het Britse Wileyfox kost minder dan 200 euro en voor dat geld krijg je alles wat je mag verwachten van een goede smartphone, zoals een 5,2inch-scherm, recente versie van Android en prima specificaties.



Wiko
View

Voor wie een groot scherm zoekt in een telefoon met de beste prijs-kwaliteitverhouding, komt uit bij de Wiko View. Het scherm met een extra brede beeldverhouding van 18:9 is 5,7 inch groot en leent zich daardoor uitstekend voor lezen, browsen en het bekijken van foto's en video's. De 32 GB opslag (die nog uit te breiden is) vult dat perfect aan. Bovendien zorgt Wiko ervoor dat je met Android 7 en een beloofde update naar Android 8 voorzien bent van een recent besturingssysteem.



AVM
Fritz!Box 4040

AVM is vooral bekend door z'n modem-routers, maar het modem heeft lang niet iedereen nodig. Met de FRITZ!Box 4040 stapt AVM het router-instapsegment in. AC1200 klinkt anno 2017 niet heel spannend, maar de meeste laptops of telefoons zijn simpelweg niet in staat om meer datastromen te gebruiken dan de FRITZ!Box 4040 biedt. Qua mogelijkheden krijg je alles wat je een FRITZ!Box verwacht, al zijn sommige opties lastig te vinden. Al met al is de FRITZ!Box een zuinige en degelijke dualband-router die voorzien is van een extreem uitgebreid softwarepakket.

OOK GESPEELD

OMDAT WE 2017 IN STIJL WILLEN AFSLUITEN

DE LAATSTE VAN TWO TRIBES



Titel: **Rive: Ultimate Edition**
Platform: Switch
Prijs: € 14,99

Het originele Rive had ik effe gemist, ook al was die gemaakt door de goede bekenden van Two Tribes, die na deze Rive: Ultimate Edition trouwens volledig gaan kappen met het maken van videogames. Dat is bijzonder jammer, want ze hebben me met hun Toki Tori games toch aardig wat puzzelpret bezorgd. En ook met Rive bewijzen de mannen **tot de top van de Nederlandse game-industrie te behoren**. Of, eh... behoorden?

In Rive bestuur je een voertuigje dat soms rijdend, vaak springend, soms vliegend, altijd schietend en soms ook hackend zich een weg moet banen door een enorm ruimteschip vol mechanische belagers en valstrikken.
De game is duidelijk **voor de liefhebbers van supermoeilijke games**, en dat ben ik niet. Toch heb ik doorgezet (op de makkelijkste stand, uiteraard), want het hacksysteem is vernuftig, er zijn veel grappige details, en zulke overweldigende knallen en bevredigende explosies had ik in 2D nog niet eerder meegemaakt.
Two Tribes vertrekt in elk geval met een knal.

OORDEEL:

Wanneer je zo'n oude lul bent die vroeger veel arcadegames speelde en tegenwoordig klaagt dat games veel te makkelijk zijn: probeer deze dan maar eens.



LOSGAAN IN BED EN OP DE PLEE



Titel: **DOOM**
Platform: Nintendo Switch
Prijs: € 59,99

GOLD AWARD

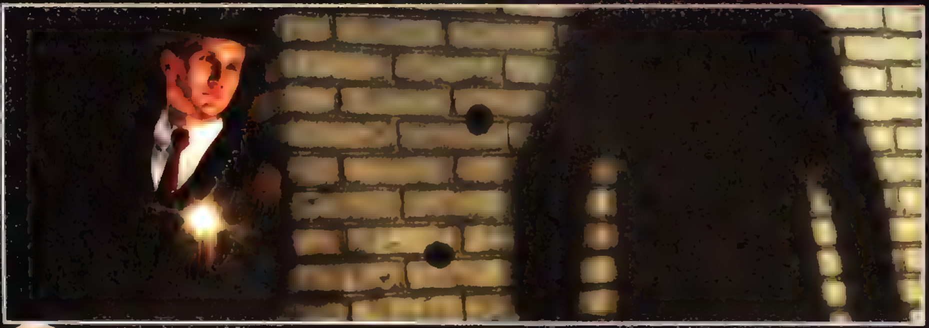


Hekserij. Ik weet niet hoe die jongens het geflikt hebben om DOOM werkend op de Switch te krijgen, maar het is pure hekserij.
DOOM was in mijn ogen de beste game van 2016, dus het voelt onwerkelijk dat een game van die technische (en inhoudelijke) kwaliteit zo goed als volledig overgeheveld is naar een verdomde handheld. Binnen een jaar! Op een handheld! Ik heb DOOM in de bus gespeeld. In de trein. In de oefenruimte, terwijl de rest van de band aan het afbouwen was. En, jawel, op het toilet terwijl ik uitgebreid zat te kakken, en ik kan je vertellen: die pot was al binnen enkele seconden glimmend mokkabruin, maar toch duurde het **een half uur voordat ik überhaupt begon met het vegen van m'n anjer**. Want DOOM. M'n schatje. In de palmen van m'n handen.



Okay, er zijn overduidelijk concessies gedaan om dit godswonder te laten geschieden, dus spreken van magische samenzweringen is wellicht wat overdreven.
Het meest opvallende is het gebrek aan 'de derde pilaar' van de game: SnapMap. Naast perfecte singleplayer en toffe multiplayer bevatte de originele versie ook nog **een uitstekende level-editor, en die is in de Switch-versie dus gesneuveld**. Maar, eh, boeien. Eerlijk is eerlijk: ik ben nooit iemand geweest die het leuk vond om levels te maken (daar zijn developers voor, verdomme), maar zelfs al was ik dat wél, dan nog had ik om de afwezigheid van SnapMap niet getreurd. Het was een indrukwekkend stukje gereedschap, maar DOOM haal je voor het feit dat je drie shotgun patronen in het gezicht van een demoon kunt knallen waarna je een hoorn van z'n kop af rukt en z'n keel ermee openhaalt, verdomme.

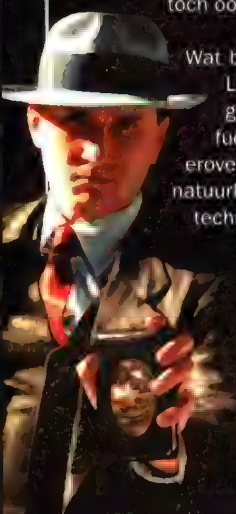
LANGZAAM EN ZWART: NU DRAAGBAAR!





Titel: L.A. Noire
Platform: Switch
Prijs: € 39,99

L.A. Noire begint als de ideale mix tussen een film en een game, en op heel veel gebieden is het dat ook nog steeds; **een kneiterindrukwekkende game**, daar verandert de port naar de Switch weinig aan. Zelfs al is het zes jaar geleden dat de eerste versie uitkwam op de 360 en PS3. Ja, zo lang geleden alweer. Want zijn we toch oooooouuuuuddd!



Wat betreft performance capture is L.A. Noire nog zo goed als ongeevenaard gebleven in al die fucking tijd. Best gestoord als je erover nadenkt, hoewel er destijds natuurlijk enorm veel geld in deze technologie is gepompt omdat het in feite de basis vormt van de hele game.

L.A. Noire is namelijk een detective-game, zich afspelend eind jaren '40, waarin je allerlei (moord) zaken moet oplossen. Het meest indrukwekkend zijn daarbij de interviews, waarbij je aan de hand van de gezichtsuitdrukkingen van de verdachten moet bepalen of je ze gelooft of niet. En ja, daar heb je **verdomd gedetailleerde gezichtsanimaties** voor nodig, ondersteund door een heel blik aan fucking goede acteurs. Dat is nog steeds simpelweg WOW.

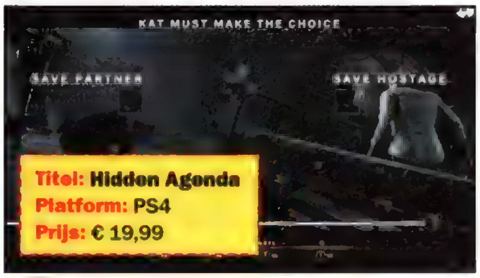
Wat minder wow is... tja, dat zijn veel van de overige elementen eigenlijk. Behalve het indrukwekkend nagemaakte Los Angeles en de best wel toffe auto's inclusief hun besturing, zijn veel zaken in L.A. Noire niet bijster spectaculair, grenzend aan saai en voor velen waarschijnlijk veel te langzaam. Shootouts zijn nogal lam, achtervolgingen een beetje mak en het onderzoeken van crimescenes is bijvoorbeeld gewoon een kwestie van objecten zoeken en oppakken.

Maar heb je geduld en ben je een groot liefhebber van zowel games als films, al dan niet noirs, uit de jaren '40 en '50, dan is dit **een ontzettend toffe mix van twee totaal verschillende media.** Het verhaal is dan wel geen Touch of Evil (1958) of Chinatown (1974), maar L.A. Noire blijft een unieke beleving dat nu extra bijzonder is omdat je het on-the-go kan spelen. Nog nooit stopte je zo'n fancy klassieker in je tas!

OORDEEL:



ÉCHT GAMEN OP JE SMARTPHONE



Titel: Hidden Agenda
Platform: PS4
Prijs: € 19,99



Veel mensen vinden gamen met een controller een te grote stap, en om deze mensen te introduceren in de wondere wereld van de videogames is Sony onlangs met Playlink gekomen. Want iedereen heeft tegenwoordig wel een smartphone, en als je die **smartphone kan gebruiken om samen een game te spelen in plaats van met een controller,** wordt een videogame ineens een stuk toegankelijker... en als ik mijn vrouw weleens zie klooien in een FPS-game, dan snap ik Playlink volledig.

Hidden Agenda is dus zo'n Playlink titel. Je installeert de game op je PS4, download de app van de game op de smartphones van de mensen die mee willen spelen en dan kan je achter de 'Trapper-moordenaar' aan.
Hidden Agenda is een cinematische game, met de lengte van een lange film, van de makers van Until Dawn (een game die ik dus echt geweldig vind).
Elke speler heeft naast de opdracht van het vinden van de 'Trapper-moordenaar' een verborgen agenda; zo krijg je **een mooie mix van een 'Murder Mystery' en 'Wie is de Mol'.**

OORDEEL:

Leuk? Als het werkt wel... Helaas ondervond ik tijdens het samenspelen nogal wat connectieproblemen..



Verder zijn de graphics overduidelijk een stuk minder fancy dan die van z'n grote broers; hoe verder iets van je af staat, hoe waziger het eruitziet, alsof je je bril niet goed op hebt. Maar dat heeft zelden impact op de gameplay, simpelweg omdat DOOM het FPS-equivalent is van rugby: het draait om snelheid en om het vernietigen van alles wat bij je in de buurt komt. Wie DOOM speelt zoals het hoort, zal geen tijd hebben om de verte in te staren en te klagen over de wazigheid. Alleen de Florians van de wereld (sorry, bro) zullen dus hun neus ophalen voor deze Switch-versie, want gameplaytechnisch is dit gewoon nog altijd de game die in 2016 een Gold Award van mij kreeg. Sterker nog, deze Switch-versie is voor mij zelfs **overduidelijk de beste versie van DOOM**, want iets mindere graphics betekenen geen réét vergeleken met het feit dat ik deze insta-klassieker nu ook gewoon mee naar bed kan nemen. Sexy times.

SCORE 91

LAAT MIJ MAAR PITTEN



Titel: Black Mirror
Platform: PS4 / Xbox One / PC
Prijs: € 39,99



Ze hebben misschien dezelfde naam, maar de game Black Mirror heeft dus helemaal **niets te maken met de gelijknamige tv-serie.** Black Mirror de videogame is namelijk een reboot van het origineel uit 2003 en om deze game in het kort te omschrijven: een gemiste kans.
Het decor van dit point and click-adventure is namelijk onwijs tof en deed mij denken aan een mix [illegible] Mansion uit Resident Evil. Lekker creepy. Het vrij [illegible] pen; alleen de rest, dat is het allemaal net niet.

Slechte lip-sync, gekke animaties, een framerate die zo nu en dan flink inkakt (vooral op console) en veel te lange laadtijden. En dan hebben we het nog niet eens gehad over de talloze bugs. **Jammer vind ik dat**, want ouderwets puzzels oplossen en aanwijzingen vinden doormiddel van jezelf een muisarm klikken in een horrorsetting... ik zou bijna zeggen dat je mij daar [illegible] ken, maar voor Black Mirror [illegible] pitten.

OORDEEL:



HOEFT NOG NIET BIJ 'T OUD PAPIER



Titel: Snipperclips Plus
Platform: Switch
Prijs: € 26,99

O ja, Snipperclips! Ik heb dit jaar al zo veel geweldige games op mijn Switch mogen spelen dat ik die leuke, luchthartige launchtitel alweer een beetje was vergeten. Maar niet helemaal natuurlijk, want de originele 'samenwerken-door-elkaar-in-stukjes-te-knippen' gameplay leverde vele memorabele momenten op. De recente release van Snipperclips Plus was de directe aanleiding dat die herinneringen weer kwamen bovendrijven.

Het originele Snipperclips was alleen als download verkrijgbaar. Snipperclips Plus is een fysieke release van hetzelfde spel, maar dan **inclusief de content die bezitters van het origineel ook als DLC kunnen kopen.** We hebben het dan over twee nieuwe werelden, drie extra competitieve Blitz-spelletjes, de mogelijkheid om de originele levels met andere, willekeurig verschijnende vormen te spelen en de tikje vage 'Stamp Mode' die je vrijelijk over het scherm laat zweven om het te beschilderen, of zoiets.





De twee nieuwe werelden, Cosmic Comics en Toybox Tools voegen dertig nieuwe levels toe aan de 45 die het origineel al had. Ook in de nieuwe levels moeten Snip en Clip (met twee spelers tegelijk, of om beurten als je in je eentje speelt) elkaar in bepaalde vormen knippen om - bijvoorbeeld - een sjabloon te vullen, een schakelaar om te zetten of iets op te vangen. **De puzzels zijn wél een stuk moeilijker geworden,** wat niet zo vreemd is omdat de twee nieuwe werelden volgen op de drie die er al waren. Sommige levels kun-



VOETBAL MET EEN IDIOTE TWIST



Titel: Soccer Brawl
Platform: Switch / PS4 / Xbox One
Prijs: € 6,99

De afgelopen tijd zijn enkele klassieke NeoGeo games herontdekt dankzij hun strakke en verslavende arcade-actie, en daar wordt een liefhebber als ondergetekende erg blij van.

Het hoogtepunt op dit gebied is macho frisbeegame Windjammers (Pong, maar dan duizend keer sexier en toffer), dat eerder dit jaar opnieuw werd uitgegeven op de PlayStation 4. Maar bijna net zo cool is Soccer Brawl, wat **een combinatie is van een jaren '90 voetbalgame, robots, geweld en Japanse gekkigheid.** Iemand een stomp geven om de bal te jatten, **tegenstanders elektrocuteren om balbezit te behouden,** en (na je metertje te vullen) de bal zo hard het doel in schoppen dat je de geluidsbarrière doorbreekt; dat soort spul.

Nadat Soccer Brawl in '92 uitkwam, is het concept vaker en beter uitgevoerd (door Sega Soccer Slam, bijvoorbeeld) én het is geen Windjammers, maar dat maakt dit iconische spelletje niet minder classic. Ik speel dit in ieder geval tíg keer liever dan de nieuwste FIFA!

OORDEEL:



ALLERMINST ROYAAL



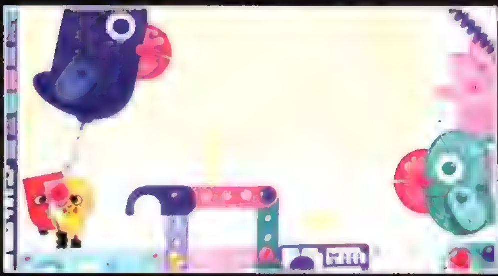
Titel: Kirby: Battle Royale
Platform: 3DS
Prijs: € 39,99

25 jaar geleden, toen Kirby op de Game Boy debuteerde in Kirby's Dream Land, dacht ik nog dat Kirby een game-personage was. Maar het is dus een ras, want er verschijnen regelmatig meerdere van die blobjes in Kirby games. Of zou er toch één echte Kirby zijn?

Kirby: Battle Royale is een van de drie Kirby games die Nintendo in 2017 uitbracht om de 25e verjaardag van Kirby te vieren. Maar het is [illegible]

In plaats daarvan krijg je tien verschillende minigames waarin steeds vier Kirby's tegen elkaar knokken. Voorafgaand aan zo'n gevecht kies je





nen daardoor de nodige frustratie opleveren, maar er zitten ook weer enorm leuke puzzels tussen, zoals die waarin je een kanon moet laden, of een kip tegen zuur moet beschermen met je zelfgeknipte paraplu.

Het Blitz-spelletje Territory is net zoiets als de Stamp Mode, maar dan competitief... en weinig boeiend. De andere twee nieuwe Blitz-spelletjes zijn beter: in Roundup moet je vliegjes vangen, het soms hilarische Keepaway laat je een bal op je hoofd dragen tot je eraf gespoten wordt.
Had je Snipperclips bij de launch van de Switch even gemist, dan is dit een bijzonder leuke en nu dus ook zeer uitgebreide co-op game om in huis te halen. Ben je een terugkerende speler, dan verander je je exemplaar met de DLC van tien euro in Snipperclips Plus.
Hoe dan ook: **tijd om nieuwe gedenkwaardige herinneringen te maken!**

SCORE:



WORMS: WAARACHTIG MEESTERLIJK EN DOORDACHT



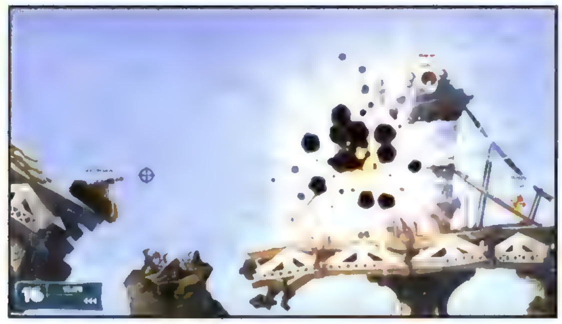
Titel: Worms W.M.D.
Platform: Switch / PS4 / Xbox One / Steam
Prijs: € 29,99

Worms is zo'n franchise die vroeger tot mijn absolute favorieten behoorde, maar die ik de afgelopen jaren nauwelijks meer aangeraakt heb, om wat voor reden dan ook. De release van Worms W.M.D. op de Switch (het perfecte platform voor dit soort koddige, snelle spelletjes die het leukst zijn in lokale multiplayer) was daarom een welkome herintroductie.
Het stelde mij gerust om te zien dat de simpliciteit van games als Worms 2 en Worms: Armageddon ook nog aanwezig is in W.M.D.; ook hier ben je nog gewoon om beurten elkaars wormen aan het afslachten met conventionele wapens (bazookas, mitrailleurs) en minder conventionele wapens, zoals **een exploderend omaatje.**



Wat nieuw is aan W.M.D. is de toevoeging van bijvoorbeeld voertuigen (tanks, helikopters, etc.) en het kunnen craften van nog hardere wapens zoals turrets door, onder andere, een beurt op te offeren. Het zijn toffe toevoegingen, voornamelijk omdat ze **extra opties en vooral diepgang toevoegen aan een prima formule.** Het feit dat je het betreden van een voertuig zowel offensief als defensief kunt benaderen, is daar een mooi voorbeeld van. Toch vind ik persoonlijk dat deze toevoegingen de simpliciteit en toegankelijkheid van de verder tijdloze Worms-gameplay ietwat onderuithalen; vooral het craften had van mij niet zo gehoeven. Maar verder: heerlijk spelletje, hoor! Vooral met z'n tweetjes; gewoon na elke beurt die Switch aan elkaar doorgeven. Ben blij dat je weer terug in m'n leven bent, Worms!

OORDEEL:
Bijna net zo leuk als spelen met je eigen wormpje.





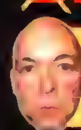
het soort Kirby dat je wil gebruiken. Bijvoorbeeld een Cowboy-Kirby met een zweep. Of een Link-Kirby met een zwaard. En dan kan de strijd beginnen.
Soms moet je gewoon al je tegenstanders knock out beuken, soms moet je appels naar een luik brengen, of munten pakken, of raketten op een grote aap afvuren. Het zijn aardige spelletjes, een beetje vergelijkbaar met die uit Mario Party. Uiteraard zijn er verschillende spelstanden waarin die spelletjes voorbijkomen, maar al met al is er **[illegible]**

En toch is Kirby Battle Royale een full release die voor veertig euro in de winkel ligt. Ik zou het zelfs de grootste Kirby-fan niet aanraden dat ervoor neer te leggen.
Ik begin eerlijk gezegd een beetje genoeg te krijgen van de 'gewone' Kirby platformavonturen, maar dit is nog veel erger. **[illegible]** Dit is in elk geval géén echte Kirby.

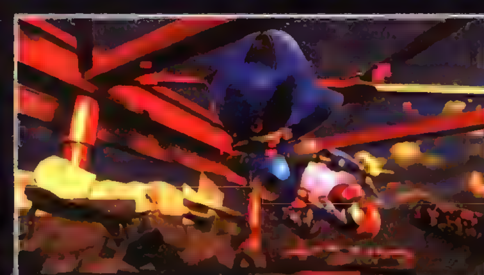
OORDEEL:



~~B~~FLAUWE EGEL



Titel: Sonic Forces
Platform: Switch / PC / PS4 / Xbox One
Prijs: € 36,99



Moet dat nou echt? Weer een nieuwe Sonic? Dat is zo ongeveer mijn reactie als er voor de zoveelste keer een game met dat flauw... pardon, blauwe stekelvarken wordt aangekondigd.
Des te groter mijn verbazing toen er eerder dit jaar opeens een Sonic verscheen die net zoveel speelgenot bracht als ik mij van de eerste Sonics herinner. Meer nog, eigenlijk.
In de PU van oktober schreef ik: 'Werkelijk alles wat goed is aan Sonic is heerlijk opgewarmd, uitgebreid, opgefokt en naar een hoger niveau getild in deze beste Sonic, eh, ooit eigenlijk.'
Dat ga ik niet over Sonic Forces schrijven.

Net als Sonic Mania heeft Sonic Forces alle elementen die je van een Sonic-game mag verwachten. Van die spectaculaire loopings en stuitersprongen waarbij je niets anders hoeft te doen dan toe te kijken, grappige gimmicks, gelaagde levels met veel verborgen dingetjes, en van die lekker vlotte platformstukjes die abrupt eindigen tegen een puntige muur of in een gat.
Anders dan Sonic Mania is Sonic Forces voor het grootste deel een 3D-game, dus zijn ook de bekende elementen uit 3D-Sonics present, zoals van die rails waartussen je hem heen en weer moet laten springen en van die quick time event-achtige dingen waarbij je op de knoppen moet blijven rammen om te voorkomen dat Sonic in een gat dondert. Grootste vernieuwing is dat je dit keer ook **zelf een Sonic-achtige held kunt/moet maken om mee door de levels te crossen.** Als dit personage kun je gebruikmaken van de Whisp-krachten die werden geïntroduceerd in Sonic Colours, zodat je bijvoorbeeld door de grond kunt boren of als een bliksem door draden kan schieten.

De 3D-levels waarin je met Sonic en je Hero-personage speelt worden afgewisseld met 2D-levels waarin je met Classic Sonic speelt. Waarom ook niet.
Het probleem van alle levels in Sonic Forces is dat ze niet zo goed of bijzonder zijn, zeker niet in vergelijking met die van het genoemde Sonic Mania. De levels in die game waren langer, gestroomlijnder, hadden veel leukere gimmicks en communiceerden veel beter wat er aan zat te komen, zodat het werkelijk fun was erdoorheen te knallen. Of, andersom gezegd: de levels uit Sonic Forces zijn te kort, rommelig, vol van voorspelbare gimmicks en communiceren niet duidelijk wat er aan zit te komen, zodat het niet echt een plezier is er doorheen te rennen.
Zoals je in mijn review van Sonic Mania kon lezen, was die game niet door Sonic Team maar door fans van Sonic gemaakt. **Misschien moet Sonic Team eens bij hen in de leer gaan.**

OORDEEL:
Déze moet je dus hebben.







TJEERD | HOUDT JE OP DE HOOGTE

ESPORTS UPDATE

De jaarkalender loopt weer op z'n einde en dus kijken we in deze editie van de eSports Update alvast vooruit naar 2018. Team Power Unlimited gaat nog steeds lekker, League of Legends spelers veranderen massaal van team en geld speelt blijkbaar een grote rol in de E-Divisie!

• Afgelopen maand kon je al lezen dat **Team Power Unlimited** lekker bezig is, met **MSI als nieuwe sponsor** en direct winst op een toernooi in België. Deze maand bleef ons **Rocket League team** gewoon doorknallen! Op een **MSI evenement** in de MediaMarkt te Heerhugowaard waren naast **Power Unlimited** ook nog twee van de beste Nederlandse teams aanwezig: **mCon** esports (finalist ESL Benelux) en **Get-Gaming**. Een goed moment om te zien waar we staan, dachten we. En wat bleek? **Beide teams werden verslagen! 2018 kan weleens een heel mooi jaar worden voor Team Power Unlimited**.





• Misschien wel onze beste **Counter-Strike** speler Chris **'ChrisJ'** de Jong, speelt bij **MouseSports**, en dat team is bezig met een **lekkere periode**! Het team pakte een tijdje geleden nog de **winst** tijdens de **ESG Tour** in Griekenland (**$ 120.000**) en deze maand werden ze verdienstelijk **tweede** op **Dreamhack ($ 20.000)** nadat ze in de finale werden **afgedroogd door NaVi**, dat wel. Hopelijk komt er snel ook ander Counter-Strike talent uit de Benelux bovendrijven.

• Ooit was ie de **League of Legends belofte van Nederland**: Fabian **'Febiven'** Diepstraten. Afgelopen seizoen speelde de midlaner bij H2K, maar werd samen met twee teamgenoten gedropt uit het team. Hij **gaat nu spelen** bij de Amerikaanse organisatie **Clutch Gaming** en dat team is eigendom van de **NBA-organisatie Houston Rockets**. Interessante move Fabian, laat ze een poepie ruiken!



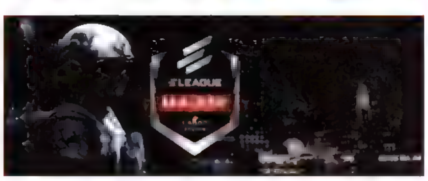
• De machtsverhoudingen in de **E-Divisie staan volledig op hun kop**, dat zagen we vorige maand al. Mitchell Denkers van **ADO** en Tom Heijnen van **Roda JC staan aan kop** en regerend landskampioen Dani van **Ajax** bevindt zich ergens in de **middenmoot**. Er gaan **geruchten** dat dat vooral komt omdat de **teams** die nu **in de top** staan, er **meer geld in konden steken** voordat de opnames voor de eerste speelrondes gestart. Qua goals is de competitie in ieder geval spectaculair begonnen, want **na zeven speelrondes** heb je bij wedstrijden van **Roda** bijvoorbeeld al **7,14 doelpunten per wedstrijd** kunnen zien. Sick!



WAT STAAT ER DEZE MAAND OP DE AGENDA?

COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

19 - 28 januari:
ELEAGUE finales Boston **$ 1.000.000**



HEARTHSTONE

18 - 21 januari:
Wereldkampioenschappen Hearthstone Amsterdam **$ 1.000.000**
De wereldkampioenschappen Hearthstone zijn begin 2018 in de Beurs van Berlage in Amsterdam. Mooi moment om al die vette plays van dichtbij te zien. Hopelijk zijn er nog tickets te koop, dus wees er snel bij!

OVERWATCH

11 januari - 11 februari :
Overwatch League Stage 1 **$ 125.000**

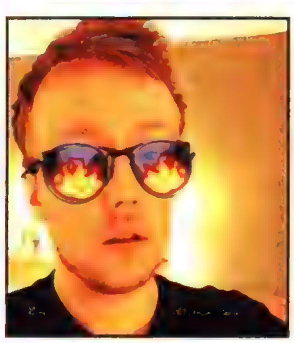


SOCIAL

"Afgezien van het winnen van het wereldkampioenschap, is het echt kut om zo vaak tweede te worden. Maar ik houd van m'n team, Turbopolsa en Kaydop, jullie zijn echt geweldig, met elk verlies worden we beter en komen we sterker dan ooit terug."

twitter **@GFEviolentpanda**

Rocket League wereldkampioen Jos 'ViolentPanda' van Meurs is blij met zijn teamgenoten bij Gale Force Esport, ondanks dat ze regelmatig naast de hoofdprijs grijpen, zoals tijdens de finale van de ELEAGUE Cup, waarin ze nipt verloren van G2 Esports



"Jammer dat we niet hebben gewonnen. Felicitaties aan NaVi, ze speelden fantastisch. Toch kunnen we blij zijn met onze prestaties tijdens dit toernooi. Over een paar dagen gaan we bootcampen voor de ECS finales in Cancun om wat foutjes eruit te halen en klaar te zijn voor de uitdagingen die komen."

Instagram **@chrisjcsgo**

Counter-Strike speler Chris 'ChrisJ' de Jong is lekker bezig met zijn team MouseSports; het laatste grote toernooi van het jaar zijn de ECS finales in Cancun, waar ze kans maken op $ 250 000.

ESPORTS RUBRIEK

QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1 **Wat was Wouters grootste fuck up van het jaar?**

A) Bij de eerste kennismaking z'n date complimenteren met haar kekke snorretje
B) Meerdere boertjes laten tijdens een veelbelovende date
C) De verkeerde kant op swipen toen hij op Tinder een verzoek kreeg van Bo Maerten

2 **Welke Bijbeltekst haalt Ed aan in zijn bespreking van Farming Simulator?**

A) Als de oogst mislukt, keren de honden terug naar hun eigen braaksel
B) Je brood verdienen in het zweet des aanschijns
C) Een boer die z'n stier melkt, kan beter goed z'n handen wassen

3 **Wat bedacht Jurjen zich met lichte schaamte toen ie door de bibliotheek van Alexandrië liep?**

A) Oh ja, boeken bestonden toen nog niet
B) Wat heb ik gisterenavond toch vals gezongen tijdens de Faraoke
C) Shit, dat was misschien helemaal geen toilet

4 **Wat is sowieso vies?**

A) Gele sneeuw
B) Witte vloed
C) Je doucheputje leegdrinken

5 **In Heavy Rain speelde Jurjen met...?**

A) Een betrouwbare Afrikaanse politicus
B) Een depressieve bouwkundige
C) Een verstandelijk gehandicapte hersenchirurg

6 **Waar staat de afkorting BSG voor?**

A) Benelux Speedrunners Gathering
B) Bulgarian Spermcollectors Group
C) Bejaarden Swangerschaps Gymnastiek



DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP HET LEGO DIMENSIONS FANTASTIC BEASTS STORY PACK (3X) OF HET BATMAN MOVIE STORY PACK (2X)

PU 290 LIGT 23 JANUARI IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- ONDERZOEKT GRADDUS WAT ER WAAR IS VAN AL DIE VOOROORDELEN OVER GAMERS
- KIEZEN WE HET RUIME SOP IN SEA OF THIEVES. ARRR ENZO, DUS...
- DUIKT SAMUEL IN DE GESCHIEDENIS VAN DE BOX ART
- VERTELT JJ ONS WAT ÉCHT NIET MEER KAN IN 2018
- LULLEN WE ER NIET ALLEEN STEEDS OVER, MAAR REVIEWEN WE 'M EINDELIJK OOK: PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS
- CHECKT JURJEN OF MARIO PARTY: THE TOP 100 EEN VETTE VERZAMELAAR IS
- SPEELT GRADDUS VOOR HET EERST (EN HET LAATST) EEN GOD OF WAR GAME

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

"LEUKSTE" NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT





THE CORNER OF SHAME

Tjeerd bezocht deze maand het pittoreske Volendam omdat hij een artikel wilde schrijven over de beste palingsound in games. Helaas werd het idee afgekeurd door Martin, en bleef alleen deze lullige foto met een te klein petje over.

TIEN JAAR GENIETEN

Voor zover wij weten, houdt niemand van onze redacteuren bij hoelang ie nou precies bij PU zit, maar Florian dus wel. Die meldde namelijk dat hij deze maand precies tien jaar geleden z'n eerste stukje voor ons prachtige blaadje schreef. Prompt kwam hij met allerlei ideeën voor specials (doet ie anders nooit) waarin hij in het zonnetje zou worden gezet. Nou, die terugblik van acht pagina's op z'n glanzende carrière komt er dus niet, maar een fotocollage waarin die aanstekelijke grijns van hem centraal staat, leek ons toch wel een gepast eerbetoon aan deze immer goedgehumeurde petjesdrager.

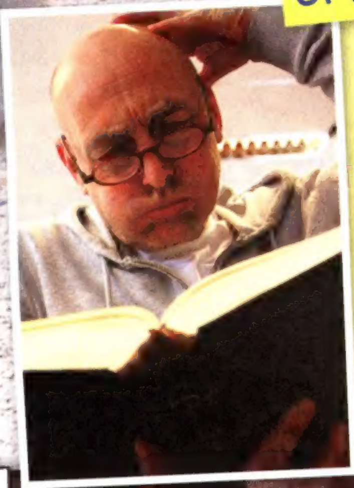


BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED



SPECIAL EDITION 7

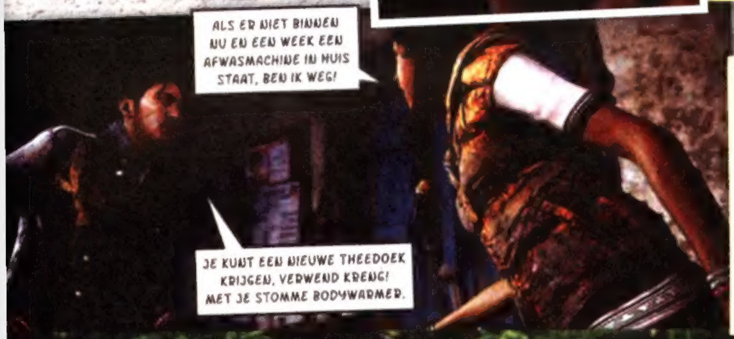
ALS JE BEGRIJPT WAT IK BEDOEL

Op veler verzoek nog een zevende aflevering van verschrijvingen uit mijn roemruchte archief. Lees en huiver...

- × Catastrofische gevolgen = Geen catastrofe, dus het zal geen catastrofale gevolgen hebben
- × Huishoudelijk geweld = Gaan we dan slaan met afwasborstels?
- × Kolen uit het vuur halen = Die dienen er juist in te blijven, de kastanjes moeten eruit
- × Als zoete broodjes over de toonbank = Ach, als ze dan maar warm zijn...
- × EA stal de kroon = Dat mag niet! De kroon spannen wel
- × Sociaal-Nationalistisch = Een nieuwe politieke stroming? Of is 't misschien toch Nationaal-Socialistisch?

COMPILATIE FAR CRY

Ed nam weer zijn traditionele duik in z'n Ouden Doosch en vond een paar leuk bedoelde bijschriften voor eerdere delen van de coverview game.









Mooie paradox: iemand dwingen tot een vrije val...



Dat kan je in Afrika zomaar overkomen: dat je op vakantie bent, een hangglidertochtje maakt, en dat dan ondertussen een burgeroorlog uitbreekt.



BEHANGPAPER MARIO

Leuk muurtje qua design, alleen een beetje slordig gemetseld, zal je misschien denken als je naar deze foto kijkt. Maar geloof het of niet; deze muur is niet samengesteld uit badkamertegeltjes, maar uit zo'n zesduizend Post-it velletjes!
Zou op de redactie ook handig zijn, want wij zijn die blokjes altijd kwijt én het is weer eens wat anders dan een zooitje scheef opgehangen posters.



ABSOLUUT100%ZEKERSTEWETEN

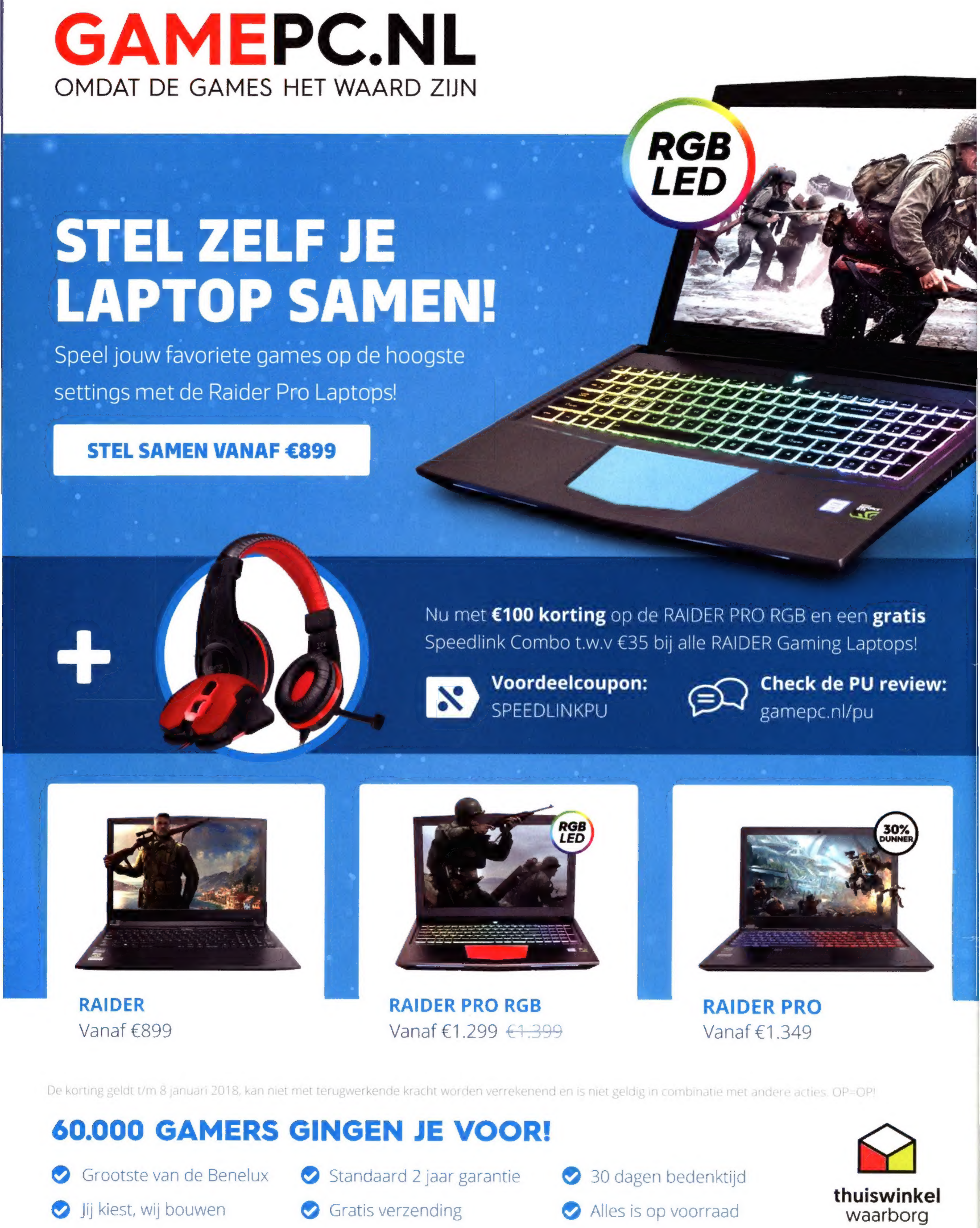
STAR WARS SPECIAL

Vorige maand waren we iets te enthousiast door te melden dat onze Star Wars special 'zekersteweten' in de winkels lag. Maar inmiddels is het écht zover.
De eindredactie en samenstelling was in handen van Warsie Wouter, dus je kunt erop vertrouwen dat het inhoudelijk wel snor zit met deze must-have voor iedere Star Wars fan.





DE FRAMEDROP AWARDS 2017
DAG BESTE LEZERS EN WELKOM BIJ DE TWEEDE EDITIE VAN DE FRAMEDROP AWARDS! WAT EEN EPISCH RELEASEFESTIJN WAS 2017, MENSEN. TOPPER NA TOPPER! STERKER NOG, IK HEB DIT JAAR NIET EENS ALLES KUNNEN SPELEN. EEN UNICUM! AAN WINNAARS GEEN GEBREK DUS, MAAR DEZE BLONKEN VOOR MIJ UIT:
VAAKST GEZIENE GAME OVER SCHERM
CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY
RETRY LEVEL?
YES
FUCK YOUR FUCKING BULLSHIT
HEERLIJKST GERONDE, SOEPELST BEWEGENDE EN AANTREKKELIJKST GLIMMENDE ZWAARDEN
NieR:Automata
TOE MAAR MOP, SPEEL NOG EEN PAAR UURTJES. JE WEET DAT JE DAT WILT... DIE KALE LOSER KAN MET Z'N LEGO GAAN KLOOIEN.
EMMA PLS
OKÉ!
SLUWSTE GIRLFRIENDSTEALER
HORIZON ZERO DAWN
KIP MET MEESTE FINANCIELE INZICHT
YAKUZA 0 ZERO
GEVOELIGSTE INTROSPECTIEVE MAN
Wolfenstein II THE NEW COLOSSUS
DAT WAS HET HELAAS WEER! MAAR WE MOGEN ONS NU AL SCHRAP ZETTEN VOOR DE TITELS DIE GEPLAND STAAN VOOR 2018. GOUDEN TIJDEN, ZEG IK U! TOT HET ZOVER IS DUIK IK SNEL MIJN BACKLOG IN. BEDANKT VOOR HET KIJKEN EN HAPPY GAMING!


GAMEPC.NL
OMDAT DE GAMES HET WAARD ZIJN
RGB LED
STEL ZELF JE LAPTOP SAMEN!
Speel jouw favoriete games op de hoogste settings met de Raider Pro Laptops!
STEL SAMEN VANAF €899
Nu met €100 korting op de RAIDER PRO RGB en een gratis Speedlink Combo t.w.v €35 bij alle RAIDER Gaming Laptops!
Voordeelcoupon: SPEEDLINKPU
Check de PU review: gamepc.nl/pu
RGB LED
30% DUNNER
RAIDER
Vanaf €899
RAIDER PRO RGB
Vanaf €1.299 ~~€1.399~~
RAIDER PRO
Vanaf €1.349
De korting geldt t/m 8 januari 2018, kan niet met terugwerkende kracht worden verrekenend en is niet geldig in combinatie met andere acties. OP=OP!
60.000 GAMERS GINGEN JE VOOR!
Grootste van de Benelux
Jij kiest, wij bouwen
Standaard 2 jaar garantie
Gratis verzending
30 dagen bedenktijd
Alles is op voorraad
thuiswinkel waarborg